游戏娱乐百分百

单机・网游・手游・平板・页游・桌游

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏情报

专题企划
E3不会终结

新游大腕
射雕ZERO
不一样的射雕世界即将登场！

移动平台
仲夏夜清凉大法

极速体验
英雄连2
金玉其外，败絮其中
狂野西部
好的坏的和丑的



搜狐 SOHU.com
畅游 ChangYou.com
SOFTSTAR
X6.CHANGYOU.COM
Copyright © 2013 ChangYou.com Limited. All rights reserved. 搜狐畅游 版权所有
Sogou搜狗
轩辕剑6 搜狗搜索

游戏情报

Contents 目录

2013 年 8 月刊



网游平台

01 新游大腕
射雕 ZERO
不一样的射雕世界即将登场！

06 网游最前沿
洛神
无尽的任务 Next
超能战联
梦幻之星 OL2

14 点将台
EVE：奥德赛
史诗级新资料片澎湃上线

单机平台

38 强档预报
轩辕剑 6
剑的传说 再起风云

42 新作预告
失落的星球 3
细胞分裂 6：黑名单
黑道圣徒 4

48 极速体验
英雄连 2
金玉其外 败絮其中
狂野西部
好的坏的和丑的
监狱建筑师
愁死米帅的越狱终结者
死侍
这个英雄神烦
万智牌 2014
这才是真正的卡牌游戏

58 专题企划
E3 不会终结

62 百兆俱乐部 2013
八月会员游戏推荐







移动平台

18 手游大作
至日竞技场
真侍魂 II
天神传

24 百草园

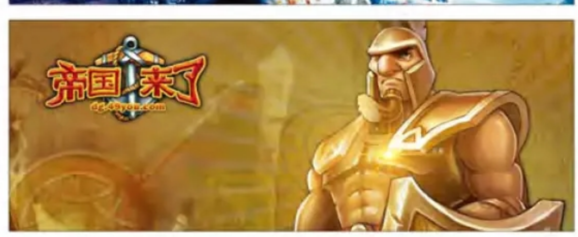
30 专题企划
仲夏夜清凉大法

34 游手好鲜



电子杂志合作媒体

bookan 博看网 .com.cn
龍源期刊网 www.qikan.com.cn
magme
ZCOM www.zcom.com
锋闪网
读览天下 www.dooland.com
悦读网 ZUBUNET
当当网 dangdang.com



页游平台

66 专题企划
网页上的僵尸战争

70 潜力新游
大秦外传：揭秘秦朝不为人知的历史
帝国来了：即时 RTS 来袭！

编：小P羊　　美：grass

综合评分	
8	画面
	音效
	操作
	系统
	创意

游戏评级		
12+	游戏开发	Danal 娱乐公司
	游戏运营	韩国 KTH
	官方网站	loco.paran.com
	目前状态	国外公测

小心激烈的玩家对抗毁你三观哟

小P羊

玩惯了LOL、DOTA这类游戏以后，你可能觉得MOBA游戏也就那个样子，没有什么创新余地了。而《LOCO》却让我们看到了一个全新的可能。这款游戏大胆地采用了华丽的3D游戏画面，类似WOW的操作方式去演绎激烈的5VS5战场对抗，并且经典的三线推进地图打法也不仅仅围绕着塔、中立野区和主基地展开，而是加入了诸如传送门、教堂、守护者等战略目标，同时，可携带3个英雄参战的新颖设定也让游戏局面变得更富有戏剧色彩，而画面更是这款韩式网游的卖点所在。不过，对于习惯LOL、DOTA这类游戏的玩家而言，这款游戏较多的操作键位（因为还要用到ASWD键进行移动操作），3D游戏在战斗时可能出现的视角阻挡等问题或许会让玩家略感别扭，而且游戏的一些地图模式对新手而言可能是一场灾难。总体而言，这是一款值得体验的作品。

MOBA！独树一帜的3D竞技网游

混沌大陆

LOCO

LAND OF CHAOS ONLINE





韩式网游充满各种卖萌元素

对于钟情 MOBA（多人在线竞技游戏）的玩家而言，一谈到推线拆塔游戏，想必大家的第一反应就是 LOL、DOTA 这些如 雷贯耳的名字，这些一局游戏平均时长约 30 分钟的作品，给我们带来了非常爽快的对战体验，要说有什么美中不足 的话，那就是 MOBA 类游戏的画面实在无法同《剑灵》、《永恒之塔》这类 3D MMO 大作相提并论。不过这次要介绍的《LOCO》（全称《Land of Chaos Online》，暂译为《混沌大陆》）可能会改变你对 MOBA 游戏的看法。



新旧版操作栏有了明显不同

《混沌大陆》是韩国 Danal 娱乐公司的处女作，这款游戏最早在 2009 年的韩国游戏展上公布。起初，游戏被命名为《Wild Hearts》，直到 KTH 正式代理本作后，这款游戏才正式更名为 LOCO。和我们熟知的几款韩国网游大作一样，《混沌大陆》的一大卖点就是高品质的游戏画面，而游戏公布之初所展现的个性角色以及华丽的动作招数也着实吸引了众多玩家们的目光。就在今年 3 月，《混沌大陆》日服开始了 β 测试，并公布了一组全新的游戏画面，从日服公布的游戏截图来看，目前版本的《混沌大陆》在游戏画面，特别是操作界面上有了巨大的变动，而继日服开启后，Danal 娱乐公司推出的这款 MOBA 游戏很有可能会把战略目标放在中国，很多一直渴望着玩到《混沌大陆》中文版的玩家，说不定很快就能实现梦想了。



正式游戏前似乎能在类似城镇的地方闲逛

玩法有别于 DOTA

回到游戏本身，《混沌大陆》的对抗要点是利用地形、地物与对手展开战略、战术的比拼。和我们熟知的 LOL 一样，玩家在《混沌大陆》的游戏初期，需要“伐木”普通小怪获取经验值与金币，从而提升角色等级并购买、升级装备；而当你拥有了一定的经济基础和等级支撑后，就需要设法突破敌方的大型怪物，最后摧毁敌人的基地。除了首先打碎敌阵营来获得胜利的经典打法以外，一些特殊地图则有其他的胜利条件。作为一款无视角锁定、无目标锁定的 3D 对抗游戏，《混沌大陆》的操作手法、技能选择以及选人方式和 LOL、DOTA 仍有很大的差别，这使得该作拥有了属于自己的独特战斗风格。

类似 WOW 的操作方式

在《混沌大陆》中，玩家主要通过 WASD 键来控制角色前进、后退和左右移动，而鼠标则用来进行视角移动、镜头的拉近拉升以及普通攻击这几个操作，此外，该作也可以通过空格键来控制角色执行跳跃命令。总体而言，本作的操作方式更近似于 WOW 这类大型 MMORPG 游戏。值得一提的是，这款游戏还有个冲刺设定，操作方式是双击 W 键。



乍一看画面有点像 wow 这类游戏

多变的技能搭配

在《混沌大陆》中，玩家主要通过 WASD 键来控制角色前进、后退和左右移动，而鼠标则用来进行视角移动、镜头的拉近拉升以及普通攻击这几个操作，此外，该作也可以通过空格键来控制角色执行跳跃命令。总体而言，本作的操作方式更近似于 WOW 这类大型 MMORPG 游戏。值得一提的是，这款游戏还有个冲刺设定，操作方式是双击 W 键。

英雄所拥有的 10 种技能中有 5 种是被封印的，玩家们可以在练习模式下体验被封印的技能，如果想让英雄学习封印技能时，只能通过技能卷轴来解锁。技能卷轴可以通过新手任务、任务版、商城或拍卖场中获得。


要小心不吃控制技能的指挥官!



见识下老爷爷的威力!

提到技能，这里特别说明下本作的技能选择界面。游戏中的技能按对战作用分为辅助技能和攻击技能两类，终极大招同样也有辅助和攻击技能之分。对于首次接触 3D MOBA 的玩家来说，使用攻击型终极技能要特别注意一点，由于《混沌大陆》不同于 WOW 这类游戏可以锁定敌人（游戏采用无锁定设计），而本作的攻击大招又拥有极为华丽的特效， 一旦视角操控不当晃到了自己的眼睛，很有可能就会被敌人抓到击杀的机会。

可携带多英雄参战

《混沌大陆》的英雄选择也有非常独到的设计，这不仅体现在玩家可以获得多个英雄角色，还能在对战中携带 3 个英雄出战。这里要特别解释的是，所谓的携带 3 个英雄出战，并不是指玩家需要在战斗中控制多个角色进行战斗，而是当你的游戏角色在对抗中被敌人击杀后，可以根据对手的出战阵容立即更换英雄。另外，玩家在更换出战英雄后，该英雄可以继承当前角色的等级，而且玩家还可以重新分配角色的技能点数。


参战的三个英雄中，头上拥有“ Leader ”标志的角色为出击时的先发角色，玩家可以在游戏大厅的左下角使用鼠标拖曳的方式来切换 Leader。

这里也特别介绍下本作的角色建立过程。初次进入游戏时，玩家会拥有三张用以购买英雄的永久英雄卡片和一张 30 天试用英雄卡片（值得一提的是，游戏初期赠送的英雄卡并不能购买所有英雄，部分英雄只能通过与其对应的专属英雄卡才能解锁）。此时，玩家可以在创建英雄界面中查看各个英雄的能力成长图并挑选自己看中的英雄。这里需要说明的是，每个英雄都有八种不同的属性，这些属性会随着英雄等级的提升而跟着提升。

除了上面提到的这三个不同于 LOL、DOTA 等 MOBA 游戏的设定外，《混沌大陆》的整体设计可以说是十分符合 MOBA 爱好 者们的游戏习惯的。游戏顶部的导航栏由“快速加入”、“自定义参战”、“商店”、“创建房间” 、“联系”、 “排行榜”等按钮组成，对于想要查看个人战绩、财富或初次接触游戏的玩家而言，则可以通过游戏下方导航栏中的“新手训练”、“个人战绩”等按钮中获得帮助。



游戏目前也有了数十名不同英雄



角色创建界面

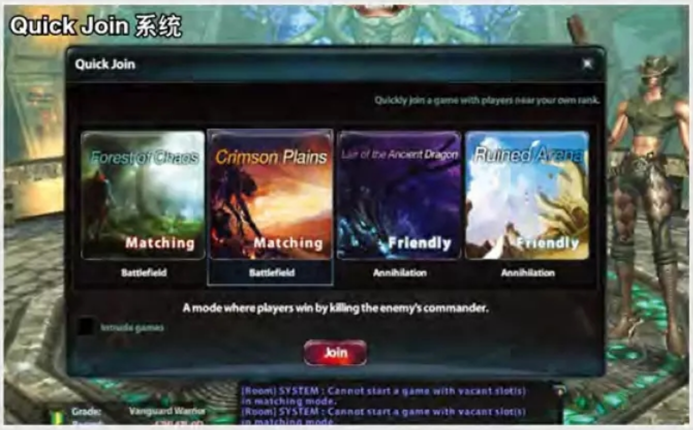
生命值（HP）：这一数值越高，代表该英雄升级成长时提升的生命值越多
力量（Str）：力量每提升 1 点，则角色物理攻击力和爆击伤害分别提升 1 点和 0.5% 点
魔力值（MP）：这一数值越高，代表该英雄升级成长时提升的魔力值越多
敏捷（Dex）：敏捷每提升 1 点，则角色的迴避机率、命中机率和爆及伤害均提升 0.2% 点
智慧（Int）：智慧每提升 1 点，则角色的魔法攻击力和爆击伤害分别提升 1 点和 0.5% 点
精神（Wis）：精神每提升 1 点，则角色的最大法力值和魔力回复量分别提升 15 点和 0.5 点
体质（Con 质）：体质每提升 1 点，则角色的物理以及魔法防御力各提升 5 点
耐力（Sta）：耐力每提升 1 点，则角色的最大生命值和体力回复量分别提升 25 点和 1 点



红绿军团构成对战双方

初步了解了《混沌大陆》的游戏特色以后，下面不妨让我们一同来看看这款游戏的阵营以及地图设定。在对抗阵营的设计上，虽然时下有些新出的MOBA类游戏（例如：《英雄三国》）已经推出三方对抗系统，但《混沌大陆》依然采用了传统的双方对抗设定。游戏中的两大阵营包括：自然势力和恶魔军团，这两大势力在游戏中分别对应着绿色军团和红色军团，同时，游戏还采用了房间最大可容纳10人对战的5VS5对战格局。鉴于每位玩家都能携带3名角色参与战斗，《混沌大陆》的5VS5战场可以说是充满了无尽的变数。尽管如此，这款游戏的每局时长仍然被控制在了30至40分钟之间，玩过LOL的朋友都知道，这样一个游戏时长绝对意味着高节奏、高强度的激烈对抗。


技能选择菜单



Quick Join 系统

在开始介绍本作的地图设定前，先来看一下游戏大厅的设定。玩家在《混沌大陆》中可以建立多种类型的房间（包括只允许好友进入的密码房），想要加入房间参加对战的玩家可以通过“房间列表”来查看房间的地图类型、人数限制和战斗模式，而房间信息中的O和X则分别代表着可以加入和房间满员的信息。除了通过房间列表加入游戏以外，玩家还可以通过快速加入“Quick Join”系统，挑选你感兴趣的游戏地图并快速进入一间等待房，这里要注意的是，如果你在快速加入界面中勾选了入侵游戏“Intrude games”选项，你还可以快速加入一局已经开始但人员不齐的游戏。不过，要是加入这样的队伍你可能需要一点勇气和实力，毕竟缺人的队伍战况一般都不怎么明朗。

游戏地图设计

《混沌大陆》的地图模式主要分为随机（Matching）、友谊赛（Friendly）和训练（Practice）三种模式，而不同地图则有不同的属性或说获胜条件，例如：战场（Battlefield）地图就和LOL的经典地图一样，主要目的在于依序破坏对手的防御和攻击建设，并击败最后的Boss取得胜利；歼灭战（Annihilation）地图就主要以击杀敌对玩家来获得分数。这里特别介绍下本作的两大经典战场地图——混沌森林（Forest of Chaos）以及血腥旷野（Crimson Plains）。


大树施放的超强闪电

混沌森林

平均游戏时长在30至45分钟之间的大型地图，玩家需要在游戏中耗费较长的时间来“伐木”成长，这张地图的特点是中立野怪比较多，在双方阵营间共有六个中立怪刷新地点，这就意味着，即便玩家在前线受到压制，也可以退守后方“伐木”升等，为此，这张地图的初期游戏节奏可能显得略慢。此外，这张地图的中间还有一个名为TreeLight的绿色光点，双方阵营的玩家可以通过在此处捐献魔力来启动TreeLight的特殊效果，具体表现是，一旦TreeLight累积了足够的魔力，就会进入60秒倒计时阶段，倒计时结束后，会给予敌阵营一个伤害值500的闪电，并且晕眩对方5秒钟！


出没在混沌森林里的猩猩？！


有四条推进路线的血腥旷野

血腥旷野

和混沌森林相比，血腥旷野的战斗节奏就非常紧凑了。这张地图共有四条推进路线，地图中除了3个指挥官和4个基地点会固定生怪之外，没有其他的中立怪点让玩家躲着“伐木”升级，换句话说，不管你选择推进哪条路线都将直接和

敌对英雄正面交锋。谈到这张地图的独特之处，还要重点说明的是地图中央的飞空艇，一旦任一方玩家占据了中场左右二个据点以后，就可以在1分钟后对地图中央区域的四个点发动炮击，被炮击击中的英雄会受到晕眩控制，如果敌人此时又恰巧在附近出没，那结果就可想而知了。此外，由于缺少伐木途径，血腥旷野这张地图的收入来源完全是靠上下路的金矿来维持的，所以在游戏中，还会不时上演金矿争夺战，再加上这张地图把最难破坏的基地点（BasePoint）放置在前线，这对多数英雄来说简直就是一场灾难，这使得该地图并不怎么适合新手前去挑战。

谈到地图，这里还要介绍的是《混沌大陆》的防御建筑和独特的功能建筑。《混沌大陆》的战场地图中，有如下7个攻略重点，包括战争塔（Battle Towers）、战争指挥官（Battle Commanders）、基地点（Base Point）、守护者（Guardians）、主要建筑（包括训练营、教堂、传送门）、总部（Headquarter）以及玩家为了胜利必须击杀的最终BOSS——总部指挥官。


似乎10级左右就能破1塔

战争塔： 地图中以小型盾牌为标志，其特性是拥有范围攻击力并能对敌人施加缓速Debuff，玩家等级够高时吞个抗魔药水就能直接击破。


红方战争塔


绿方战争塔

战争指挥官： 拥有普通攻击和远程魔法攻击力，它能免疫所有负面状态，并能在发现敌对玩家时发布警讯。


红方指挥官


绿方指挥官

基地点： 一般位于三个战争指挥官后方，攻击模式为魔法攻击和普通伤害，其免疫所有技能伤害，玩家只能靠普通攻击来推倒。另外，基地点的拥有方可以在游戏进行到30分钟后，召唤巨大的攻城兵器。


红方基地点


绿方基地点

守护者： 在各自的阵营领地内巡逻并攻击入侵者，只要三名指挥官不死，守护者就处于无敌状态。


红方守护者


绿方守护者

训练营： 升级各阵营英雄能力的设施，有三个升级阶段，第一次花费1000能永久提升己方HP上限和攻击力10%；第二次花费2000能永久提升己方HP上限和攻击力20%；第三次花费3000能永久提升己方HP上限和攻击力30%。

教堂： 己方英雄一旦靠近这里就可以快速恢复HP和MP。

传送门： 所有英雄一旦按下Z键就会进行传送（传送时，英雄处于无敌状态），传送冷却时间为7分钟，但可以通过强化缩短到6分钟，而一旦该设施遭到破坏，玩家的传送CD会延长到12分钟。

总部： 最重要的防御建筑，一旦遭到破坏就会让总部指挥官暴露在外。


红方基地点


绿方基地点

总部指挥官： 免疫一切负面状态技能，率先击杀它的玩家阵营将取得游戏胜利。

除了上面提到的这些战场建筑外，《混沌大陆》的商店也有一些独特的设定。当玩家在商店处时，可以通过B键来购买道具、装备，而如果玩家按Y键则可以直接从远程购买物品，但是需要多付25%的额外费用。

最后要一提的是本作的军阶设定，《混沌大陆》中的英雄角色在每局游戏中都将从1级开始，最高可升至20级。一局游戏结束后获得的经验奖励是提升军阶的主要方式，而军阶将影响到英雄角色可穿着的装备，当玩家升至先锋勇士（Vanguard Warrior）阶级后，就可以穿上史诗级套装，并享受到游戏中的更多功能，诸如拍卖场和邮件寄送物品等。



军阶不高时最多穿到绿色装





洛神

编：小P羊　美：grass

游戏类型　角色扮演
运营公司　阳光游戏
开发公司　阳光游戏
官方网站　www.iluoshen.com

《洛神》是由深圳阳光新宇网络科技有限公司（简称“阳光游戏”）自主研发并运营的无商城双视角仙侠网游巨作。该游戏以中国神话故事为背景依托，力求为广大玩家打造一个轻松休闲并富有激情的游戏环境。就在今年的7月12日，《洛神》迎来了首次技术测试。其创新的系统、刺激的PK玩法，让广大玩家体验到了《洛神》世界的无限刺激与新奇。本期就让我们一同来看这款新游的特色玩法。



又见“光与影”俩女神

轩辕战蚩尤

《洛神》的故事开始于盘古开天辟地后的时代。当时，天下共分神、仙、人、魔、妖五族，然而一代魔帝却试图统合妖魔二族独霸世界。神、仙、人三族在天帝的带领下奋力反抗，最终打退魔帝入侵，从此天下一分为二，由人皇带领族人世代镇守妖魔界。万年过去，人皇伏羲之女洛姬以魅惑之术掌控九黎族族长蚩尤揭开封印，并率领妖魔二族为祸人间。妖族大将冰夷在洛河之上偶遇洛神，心生恶念将其抓走。人族英雄后羿闻之，闯入水府杀死冰夷，将洛神救出。蚩尤闻讯大怒，率领妖魔二族对人族发起攻击。天帝为挽救天下苍生于水火，派出天兵神将下界帮助人界共御妖魔大军，仙魔大战就此爆发，而游戏剧情便由此展开。

为苍生而战

目前，《洛神》中拥有四大职业，玩家可以依照自己的喜好选择其中一种。同时，《洛神》又有蚩尤魔族和轩辕皇族这两大阵营之分，两个阵营不分正、邪，玩家可以按照自己心中的理念选择加入一方，并为天下苍生不受战乱之苦而战。

神将

关键词：近身物理伤害、高防御高生命



身穿防御力十足的重甲，手持霸气十足的大刀，神将就如上古战神下凡一般。凭借着重甲的防御，加上范围嘲讽技能“虎威”以及多种防御技能的搭配来吸引仇恨，挑起怪物的怒火，挡住前方的敌人，成为队伍最为可靠的守护者。神将在拥有瞬间提升攻速和攻击力的状态技能的同时，还拥有许多强大的攻击技能，近战输出非常可靠。但是在实际操作上，神将还需要妥善选择嘲讽和攻击，才能有效的进行拉怪与战斗，保证自己和队友的生命安全，是个非常注重意识与技术的职业。

剑仙

关键词：近身物理伤害、高攻击高爆发、隐身



剑仙属于刺客型职业，这个职业非常的有新意。传统MMORPG中，刺客大多是见到敌人后猥琐的隐身，等待敌人残血之后再补上最后一刀，靠“躲闪”闪避掉敌人攻击的角色。而在《洛神》里，隐身技能“剑隐术”的确是剑仙的一张王牌，但是剑仙除去“剑隐术”依旧是非常强大的攻击职业。当然，剑仙的短处在于反控能力偏弱，因此最好与敌人拉开距离，寻找机会一战定乾坤。

天师

关键词：远程法术伤害、高智力高攻击、控制



天师是远距法术攻击的职业，拥有大量强力与华丽并在的范围技能，攻击输出不可小觑，并且拥有多个控制技能，因此除了可以提供大范围火力支援外，天师还能控制敌人保护队伍。天师虽然防御力偏低，但是却有瞬移技能，保证了天师强大的机动性，同时也大大的提高了天师的生存能力。

太巫

关键词：持续法术伤害、高智力高治疗、控制



很多人都认为太巫是《洛神》四大职业当中最没有攻击能力的一个职业，其实大家都想错了。太巫的职业定位虽然是治疗辅助职业，但是持续的 DOT 伤害输出，以及多种控制技能让太巫拥有了独自战斗的本领。不过，太巫始终是辅助治疗职业，因为其在辅助治疗方面的地位不可撼动。

五大特色玩法

《洛神》首次技术测试之际，五大特色玩法相继火暴开放。包括：公平集市、全地图攻防战、神通系统、萌妖养成以及跨服玩法。

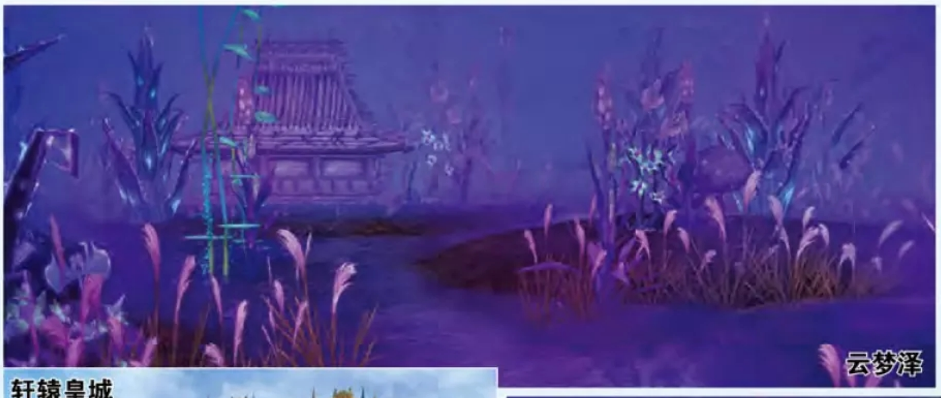
公平集市 玩家可以进行一切贵重物品的交易，卖自己不需要的装备从而获得金钱，再用来买取自己需要的道具。使绑定物品得到流通，物尽其用。同时，平民玩家也可利用该公平集市系统赚取金钱，发财致富！

全地图攻防战 《洛神》首创全新攻防的地图归属新模式，所有游戏中的地图都有神仙驻守，玩家帮会可以通过申请进入一个全新的地图进行攻防战斗。当玩家帮会打败驻守的神仙军队之后，便能够获得地图归属权，并能自定义该城市的物价和税率。

神通系统 玩家利用该系统可以进行百种变身，每一种变身，都会获得不一样的属性加成，以及相生相克的特点，让打怪战斗极具挑战。

萌妖养成 玩家在游戏中可以收养超萌萝莉小妖精，并按照自己的喜好去培养助其成长，达到一定要求，小妖精最终会变身为超级大美女。她不仅可以陪伴玩家升级打怪，还能在玩家悲伤寂寞之时陪伴玩家，不离不弃。

跨服玩法 在《洛神》中，喜欢 PK 战斗和交友的玩家，只要达到要求便能够进行随意跨服，以武会友，挑战天下英雄，争夺《洛神》世界的第一战神称号。



云梦泽



轩辕皇城



蚩尤魔城



桃源村



无尽的任务 Next

□编：小P羊 □美：grass

游戏类型 角色扮演 运营公司 SOE
开发公司 SOE、Namaste Entertainment
官方网站 www.everquestnext.com

对于很多网游老玩家，特别是一直关注欧美网游动向的朋友而言，《无尽的任务（EQ）》是一个如雷贯耳的名字，虽然很多国内玩家从画面到游戏性都无法接受这么一个怪异的作品，但不可否认，EQ确实影响了整个游戏业的发展（譬如提出了PVP服、PVE服的概念）。不客气地说，没有EQ在前就没有之后的WOW。这也就是为什么凡是和EQ沾边的一丁点儿动向，都能让业界为之躁动。就在去年，SOE在其网站上公布了新一代EQ的动向，当时，所有人都认为EverQuest Next不过是EQ续作的开发代号，然而就在近期，游戏的商业名称居然正式确定为EverQuest Next（中文暂译为《无尽的任务Next》）。

就在近期，《无尽的任务Next》（简称EQN）官网正式公布，其指向的SOE LIVE网站神神叨叨地留了这么一段话Don't Miss the Worldwide Debut of EverQuest Next 8.2.13（意为：别错过2013年8月2日EQN的全球处女秀！）。借着这股神秘劲，就让我们看看EQN公布以来的各种消息吧！


官网上的EQN宣传图，似乎新作的人物会漂亮点？



Smedley发的这张沙盘图意有所指啊

来自SOE高层的消息

在去年的SOE Live大会上，索尼在线娱乐公司总裁John Smedley提到，有关EQN的开发计划早在1年半以前（即2011年左右）就正式敲定了。他透露EQN将像EQ问世时一样，颠覆现有MMORPG的玩法。据悉，EQN会摒弃当前网游一贯采用的杀怪、做任务获得经验的游戏机制，游戏将被打造为有史以来最大的一款“沙盒模式”MMORPG。Smedley甚至还提到，EQN的世界将是玩家闻所未闻的，玩家绝对不会在游戏里接到诸如“重复杀10只老鼠”这样的任务。



看来EQN的盔甲不是一张贴图做的肤浅东西

9C员工的内部小道

由于第九城市（简称9C）目前正代理运营SOE的另一款游戏——《行星边际2》，所以9C的员工听闻一点EQN的内幕也就不那么令人感到惊奇了。首先是关于EQN的画面引擎。据悉，EQN将和PS2采用同样的引擎——Forgelight。虽然现在来看，PS2的画面已经有些落伍，但Forgelight引擎拥有的全物理碰撞模型，可以让开发者做到用子弹打落一枚导弹的水平。而且，这一引擎还能很好地解决游戏掉帧、高延迟以及大规模网络交互的问题。

其次是游戏的战斗模式，据称，EQN将采用类似《上古卷轴5》的无锁定战斗模式，无论近战还是远程，都通过真实物理碰撞来结算伤害。提到这一点，想必玩过“老滚5”的朋友都知道，“老滚”系

列从来就没有锁定敌人再丢技能的设定，无论是挥近战武器上前砍、张弓远距离射，还是使用魔法攻击敌人都依靠画面正中的准心来瞄准。换句话来说，EQN如果采用这一设定，那么弓箭手和法师都要靠“手瞄”战斗。

提到“老滚5”这个例子，这款游戏在最近的DLC中加入了骑战玩法，而从内部小道消息来看，EQN很有可能会加入砍骑的模式，而这一系统可能同物理碰撞系统相结合，也就是说，砍骑会加入动能伤害的概念，玩家可以通过瞬时速度增加对碰撞点造成的伤害。



会有像上古5的砍骑？

另外，EQN可能会启用Forgelight的物理地形破坏系统，譬如，魔法师在施展土系终极魔法时可能会直接改变地形，使用风系魔法可能会吹飞射过来的羽箭……这些都是Forgelight引擎可以达到的极限功能，当然，EQN是否真能做到如此程度还未可知。战斗。



种族概念图——黑暗精灵



种族概念图——兽人



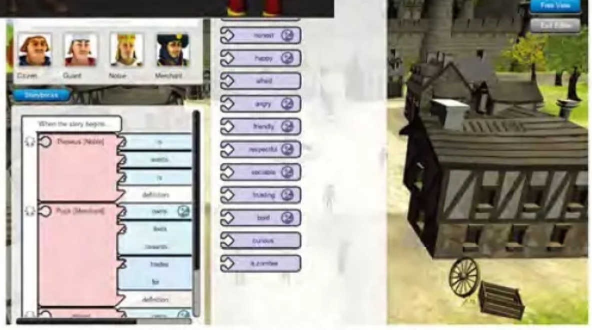
种族概念图——豺狼人

而传言来自9C的最后一条小道，则和SOE高层提及的“沙盒模式”有关，一句话概括就是EQN将引入minecraft的玩法，玩家可以建造自己的地宫或城堡。不过对于这点，P羊就持怀疑态度了，minecraft是个很难复制的作品，原因就在于，这款沙盒游戏中的每个元素几乎都能用方块来表达，同时每个方块又都有特殊的定义（包括是否可拆卸、是否抗爆炸、是否可引燃等性质），这就意味着，在没有特殊的锁定保护机制下，一个由玩家甚至系统制造的景观、建筑都可以被其他玩家恶意破坏，且不说EQN根本不可能是个方块世界，如果EQN的沙盒模式和minecraft相同，又加上这是一个大型多人在线网游的话，它如何合理分配游戏资源，避免恶意破坏的情况发生呢？这就很值得考虑了。

Storybricks的披露

对于EQN究竟是一款怎样的游戏，其实还有一个团队拥有足够的话语权，那就是Storybricks团队。相信很多人是第一次听到Storybricks，其实这个名字和国外公司Namaste Entertainment开发的同名游戏《故事编织者（Storybricks）》有关，这款游戏的最大特色就是玩家们可以在游戏里随意设置NPC、编辑NPC的功能由此创造自己的故事，再让其他玩家进入这个故事与NPC进行交互，接取任务等等。总之，游戏玩法和盛大的《零世界》有点相似，现在，你应该可以猜测出Namaste Entertainment和Storybricks是怎样一层关系了。





在《故事编织者》中玩家还能定义NPC对某一情况的情绪



近期公布的游戏场景原画

对于EQN，Namaste Entertainment的发言人曾说过这么一句话“这款游戏（EQN）将会成为市面上最大规模的开放网游，并且我们也十分高兴能够参与到这款最具创新性的网游的制作中来。”，考虑到《故事编织者》的玩法和《零世界》十分相似，这是不是意味着EQN所谓的沙盒模式就类似于《故事编织者》或《零世界》呢？

另外，Storybricks还透露了一点，EQN会采用与《行星边际2》同样的强大自制引擎，即Forgelight引擎。由此可见，网上传言的来自9C员工的内部小道还是可信度颇高的。

不管怎么说，EQN已经离我们越来越近了。这里也希望SOE能如许诺一般，为MMORPG游戏带来全新的变革，让玩家们感受到非同寻常的体验！



超能战联

■编：小P羊 ■美：grass

游戏类型 英雄对战 运营公司 世纪天成
开发公司 Neople
官方网站 cp.tiancity.com

去年11月，世纪天成宣布正式代理《超能战联（Cyphers）》，对于这款游戏，想必关注网游动向的朋友们一定不会陌生，因为它出自DNF的开发商——韩国Neople。不同于DNF的是，《超能战联》采用了全3D的游戏画面，其凭借着“动作＋塔防”的游戏新模式问鼎韩国2012年动作新游王者桂冠。值得一提的是，这款游戏还曾以《暴能特区》的名字在台湾推出，当时负责运营本作的台湾游戏橘子甚至邀请到天后——蔡依林为本作代言。如今，《超能战联》已经顺利过审，并在7月开启游戏封测，本期就让我们一同来领略这款游戏的魅力。


国服先发的8英雄

诞生于日食的 Cyphers

作为一款玩家对抗类游戏，《超能战联》以发生在19世纪的一场巨大日食为故事开端。随着日食出现，三座幻境之城和一批被称作Cyphers的超能力孩童突然出现。这些超能力拥有者在经历了被利用、被秘密处决等一系列不公正待遇后，不得不抱团求暖，赫利俄斯公司和地下联盟便是在这样的背景下相继成立的。遗憾的是，两大超能力阵营很快因为观念不同走向背道而驰的对立局面，在第三势力安塔理乌斯挑起的“坎多勒”（第三幻境城市）事件结束后，曾短暂联手的赫利俄斯公司和地下联盟准备在异空间里进行最后的对决，而玩家究竟要通过这场对决证明些什么呢？以及幕后操纵着一切的第三势力安塔理乌斯又会有什么动作？看来一切都得在游戏中获得解答。



战斗前等待画面



击飞敌人再从空中连击

在游戏玩法上，使用虚幻引擎（Unreal Engine）研发的《超能战联》的最大特色莫过于无锁定攻击、无限制连招的爽快战斗了。无需锁定对象就可以对敌人制造伤害的打法，大幅提升了对战的悬念度，而无限制的连招则让对战更加爽快刺激。同时，丰富的“超能力者角色”也是《超能战联》最具吸引力的内容。造型迥异的游戏角色不仅拥有各自的家庭背景、性格，其武器和技能也截然不同。作为“日食”之后诞生的新人类，他们中的一些人会操控念力，甚至召唤风、火、冰等自然元素来为各自阵营而战。

为了充分表现“超能力者角色”的个性，游戏还邀请到中、韩专业配音人员为游戏中的每个角色度身打造游戏台词，而从国服官网目前公布的8个角色来看，《超能战联》中的各英雄角色，根据其攻击特点和技能特色，不仅有近战、远程和防御型职业之分，还有攻城手和控场型角色的差异，可以说是包罗万象。此外，游戏还将真人格斗中的擒拿、反制、逃脱等招式融入技能设计中，大大增加了玩家对决的代入感。

激烈对抗≠钢琴手

提到战斗，这里要特别一说的是本作的基本操作以及画面视角。与 DOTA 这类游戏大为不同的是，《超能战联》采用了类似《魔兽争霸》的第三人称追背视角，并以 WASD 键控制角色移动（鼠标拖拽控制镜头）。虽然 WASD 作为方向键无形间增加了玩家的键盘操作量，但是《超能战联》却巧妙地通过特殊的键位设置，让没有“钢琴手”的玩家也能尽兴战斗。这款游戏的技能可以通过 E、F 以及空格键加以施放，同时，鼠标“左击”，“右击”及“左右键同时按”又分别对应了一个技能，也就是说，玩家的所有按键操作无需跨越 2 个键位！这对于受不了 WOW 这种 3 条技能栏不够用，还得按插件的玩家而言无疑是一个福音。

游戏模式 《超能战联》的经典玩法 — “攻城战”和 DOTA 类 MOBA 游戏相同，以摧毁对方阵营的守护建筑为主要目标，除了玩家对抗以及点塔的要素以外，《超能战联》中也有“杀小兵伐木”的内容。值得一提的是，玩家杀怪即时获得的金币可以通过按数字键即时购买装备，提升人物的属性或技能。与 LOL 或 DOTA 不同，《超能战联》里的每个角色均有其专用道具。这种战斗装备可以在游戏过程中获得，而对于无法经常玩游戏的玩家来说也可以在通过购买收费道具来设置角色。这款游戏还有一个以击杀玩家人数为胜负评判标准的“歼灭战”玩法，同时，开发小组 --Neople 公司的 JOKER 开发队正根据国服特色为游戏增加全新的战斗模式。





游戏中的广场

游戏中的战斗还有“正式战”和“友谍战”之分。“正式战”会根据玩家的实力分数（Rating Point）将实力相当的玩家匹配到一起战斗；“友谍战”则是可以与好友一起作战。

在最近的一次开发者访谈中，本作的负责人之一金汉斌透露，《超能战联》已经累计推出了 38 位能力各异的超能力者，后续将会有更多的超能力者诞生。在介绍每位“超能力者”诞生的过程时，他提到游戏设计师在企划好每个角色的能力后，美术方面会尽量把相关能力的特征加以突出表现，并根据角色的国籍，年龄，性别来设计符合他们的外观。另外，针对游戏目前的三方势力设定，美术设计师还会在设计角色时考虑到势力因素，努力把各个角色的善良一面或黑暗一面刻画的更形象。而游戏项目负责人李京秀则表示正在筹划《超能战联》2013 年的赛事，其提到《超能战联》初步计划是在夏季和冬季共举办 2 场大赛，而等到国服开启后，《超能战联》或许还将上演跨国比赛！



梦幻之星 OL2

编：小 P 羊　美：grass

游戏类型 角色扮演　运营公司 游戏橘子　开发公司 SEGA
官方网站 phantasystar.sega.jp

尽管是游戏大国，然而日本公司开发的网络游戏大都表现平平，一些推出前呼声很高的作品，诸如：《魔力宝贝 2》、《FF14》、《怪物猎人 OL》（韩服、台服相继停服后现被腾讯签下）等作不是出人预料的人气低靡，就是已经陷人停服的深渊。不过，SEGA 在 2011 年公布的《梦幻之星 OL2》似乎正慢慢改变人们对日系网游“前景黯淡”的看法。就在今年 7 月，台湾游戏橘子宣布已取得《梦幻之星 OL2》（简称 PSO2）的台港澳代理权，并预计在 2014 年正式推出繁体版《梦幻之星 OL2》，而本期就让我们一同来看看这款游戏的特色和近况。


游戏的野外场景格外漂亮

19 岁高龄的游戏系列

1987 年，SEGA 推出了一款名为《梦幻之星》的作品，为了与当时最热门的《勇者斗恶龙》有所区别，《梦幻之星》打造了一个融合有中世纪民族风情和各类机械的特殊世界。没有人想到这款涉及星际冒险的女版《哈姆雷特》会先后经历 SMS（SEGA 在 1985 年推出的 8 位元家用游戏机）、MD、DC 的时代，成为 SEGA RPG 系列的常青树之一。作为一个拥有 19 年历史的游戏系列，《梦幻之星》曾因平台的封闭性为不少玩家所误解，然而《梦幻之星 OL》确实在日本引起了一股网络游戏的旋风。

作为《梦幻之星 OL》的续作，《梦幻之星 OL2》同样以“星际探险”为主题。玩家身为宇航舰队中的一员，将在宇宙航道中探索未知的星球和存在于星际间的谜样生物。这款游戏在 2012 年正式推出后，一度创下同时在线人数超越 9 万 5000 人的惊人成绩（这个数字不乏国内玩家的助力），这在网游史上绝对是一个巨大的成功。


虽然 OL 化了仍有不少类似单机的剧情

玩法以副本任务为主

回到游戏本身，《梦幻之星 OL2》是一款以副本玩法为主，拥有丰富的角色自定义选项的作品。玩家在完成种族、性别和职业的初步选择后，可以对角色进行各种定义。这款游戏提供了高矮壮瘦


可以对人物的外形做细节设定


职业选择画面

等十种体型，无论你喜欢身材修长的模特型人物，还是偏好外貌可爱的萝莉，都可以找到符合自己口味的体型设计，而角色外貌选项则更是详尽，除了能对包括眼睛在内的五官以及脸型进行各种设定外，玩家甚至还能修改角色的胸部大小。而正式进入游戏后，你会发现游戏中的飞船大厅相当于副本入口的等待大厅，玩家在此可以和其他人进行交流、组队、接任务、购物等等。一旦接完任务，就可以坐上电梯出发前往各个奇异的星球执行任务，进行战斗了。

在执行任务的过程中，有时会出现名为“中断事件”的突发状况，此时，系统会对玩家开出过关条件，例如：击破特定目标或防御各种攻击等等，达成过关目标后将获得特别奖励或更新任务。



针对 BOSS 的弱点可以进行更有效的打击

提到战斗就要说到本作独特的操作方式了。《梦幻之星 OL2》是一款同时支持鼠标 + 键盘操作和手柄操作的作品。PC 版《梦幻之星 OL2》的操作手感和传统的 TPS 类游戏非常相似，主要通过 WASD 控制角色移动，而鼠标左、右键则分别对应普通攻击以及大招。值得一提的是，如果左键控制的较好，还可以在游戏中实现三连击的操作。另外，在游戏中连按两次 W 键，会让角色做出回避动作。Shift 则能进行格挡防御。这里要特别一提的是，战斗中，玩家需要消耗 PP 值才能施展自己掌握并装备在武器上的战斗技能。由于每个种族的 PP 值是固定不变的，只有装备部分职业技能才可以提升 PP 值的上限，这也就意味着，在难度比较高的战斗中，玩家必须掌握好 PP 值的使用时机和输出时机，这无疑大大增加了游戏的挑战色彩。不过，《梦幻之星 OL2》还拥有一个类似怒气系统的 PES 系统，玩家在连续击破一定数量的敌人后，会进入有时间限制的 PES 爆发状态，妥善利用 PES 爆发状态对于达成高难度的任务极有帮助！

除了上面提到的操作以外，《梦幻之星 OL2》还追加了跳跃和浮空 / 挑空等技能，使游戏的动作成分大幅度增强。另外，游戏角色还可以同时装备几种不同的武器组合，在战斗过程中换武器也非常方便。可以通过键盘进行不同组合之间的切换，或利用鼠标滚轮切换。

本作的每把武器都有三个技能槽（可以设置不同技能或相同技能），技能发动顺序是从左至右，根据这一点，玩家可以组合出自己偏好的连续技，也可以在普通攻击中交错使用技能。

第四种族近日登场

就在最近，SEGA 宣布《梦幻之星 OL2》迎来“EPSIODE2”改版。随着这次改版，游戏中的第四种族“Duman”与第七职业“Braver”闪亮登场！据悉，新增的 Duman 种族源自于 PSP 平台上发行的《梦幻之星携带版 2：无限》，但与 PSP 版的人物设定不同的是，Duman 拥有左右相异的瞳色以及头角这一种族体貌特征，而作为一个战斗型种族，Duman 将拥有高攻击的种族属性。至于新职业“Braver”，则是一个携带全新武器“武士刀”和远程武器“弹弓”的战斗职业，在使用武士刀的时候，Braver 可以瞬间接近敌人使用居合斩反击，而使用弹弓的时候，Braver 则可以使用聚气性的弹道攻击制造具有爆破性的范围伤害。


拥有异色双瞳的男女 Duman


新武器——弹弓


新武器——武士刀

据了解，本次改版还会新增全新的冒险星球、海王种异星生物，并实装全新的主线场景——海岸。拥有日夜变化的全新场景对玩家的攻略节奏将是一次全新的考验，而随着新种族职业的实装，SEGA 宣布每位玩家账号将可以免费开启第二位角色，同时许多便利性游戏机制改动内容也将陆续实装。

游戏类型 **太空模拟角色扮演** 运营公司 世纪天成 官方网站 eve-online.com.cn
游戏状态 8 月 15 日资料片火爆公测

编：Samtown 美：grass



EVE ONLINE 奥德赛 史诗级新资料片 澎湃上线

EVE 全新全球同步版本《EVE：奥德赛》已确定更新时间，将于 8 月 15 日正式上线。作为 CCP 团队第二个 10 年的开篇诚意之作，定名的选题意义重大。经过商议，CCP 团队决定使用古希腊史诗中历经磨难，终于得以回家与家人团聚的“奥德赛”来命名新版本。当然，之所以会这样做还是因为 CCP 太多的内容想要表达了。此次更新，游戏带着大量精彩的内容一起到来。优化了 UI 界面，电影级视觉盛宴的画面享受，装备平衡以及新的舰船的到来，宇宙探索变化，安等提升机制的改进、战列舰作战实力的全面平衡、宇宙资源重新改组、还有大量贴心的游戏细节改进等众多令人期待的革新。成百上千的新变化必将为舰长们带来令人耳目一新的资料片。







漫漫银河路 资料片定名探秘

此前，官方已经放出了新版本《EVE：奥德赛》计划将于第三季度上线的消息。或许很多玩家会好奇，为何本次会选用荷马史诗“奥德赛”来命名十年之后的第一部资料片呢？那么下面就由小编带领大家来进行探秘吧。古希腊史诗《奥德赛》讲述的是希腊英雄奥德修斯在特洛伊战争中取胜及返航途中的历险故事。主人公一路劫难，历经 10 年战争生涯，10 年回家险途，最终一家人得以团聚。同样，EVE Online 运营的第一个十年有如沙场征战，历尽艰难打下了半壁江山；而第二个十年选择以回顾 EVE 在 2003 年时的初衷为起点，决定重新找回 EVE 最初的承诺：成千上万的星系、对宇宙深空的探索、多样的人群和无限的机遇。

以往许多的科幻作品都与探索有着密不可分的联系，人类一直在不断地寻找新疆域、新的机遇，而 EVE 里的元素实际上一直在准确地传达着这样的理念：玩家在游戏内扫描探索、驾驶舰船、获取物资、执行任务。新的版本对游戏做出了一系列的改动，旨在为玩家提供一个目的性更强、自由度更高、可真正体验到探索乐趣的宇宙，更好地去实现 EVE 十年前许下的承诺。作为 EVE 第二个十年的开篇之作，CCP 诚意满满地为大家带来了全新改版的扫描系统、全新黑客系统、全新海军战列巡洋舰、冰矿资源调整、新增安全状态标签、灾难级重新设计、导航



面板改进、双角色技能训练等内容。相信新版本的内容一定会给玩家带来一个全新的宇宙探索体验。

有趣的是，CCP的资料片开发视频“In Development: The Features of EVE online: Odyssey”的制作方法一反常态，其表现形式赤裸裸地向一部史诗级科幻电影《2001：太空漫游》(2001: A Space Odyssey)表示致敬。该影片拍摄于1968年，是一部科幻冒险题材、充满哲学命题的鸿篇巨制。影片内容与表现手法极其超前，即使是半个世纪后的今天，仍然极具前瞻性。CCP借此电影来表达新版本对EVE第一个十年来发展旅程的思索和第二个十年未来方向的探索。“奥德赛”象征着长途的冒险旅程和对人生与自我的探索，而《EVE：奥德赛》代表着EVE宇宙未来的发展方向，引领EVE朝着更深更广的科幻领域前进。EVE的宇宙不仅瑰丽绚烂，而且充满机遇与挑战，在无垠的宇宙中你可以尽情地展开想像，实现自己的科幻理想。







电影效果！EVE星际之门全面升级

相信玩过“EVE Online”的玩家们都知道，EVE吸引玩家的不只是它多样精彩的玩法，高度互动和真实的市场系统，以及同现实中相似的生产制造、技术研发等等的环节。当中还有众多科幻迷的忠实舰长们因为EVE中精美的游戏画面而一直深爱着它。记得曾有玩家对EVE有过这样的评价：只要打开EVE，无论你在哪里截图都可以将这张图片当作桌面壁纸来用。所以，如果你说EVE画面美得让人叹为观止，那EVE也是当之无愧的！现在，CCP将会给大家带来新的惊喜。在新版本奥德赛中，星际之门将会获得全面升级。带给大家新的电影级视觉体验。





新版本中，星门的贴图做了改变，使用了V3贴图，还加入了星门处于启动状态时对空间的扰动感，有强烈的水晕波纹的星门穿越视觉效果。并且除了现有星门将会以全新面貌示人之外，还会更新星门跃迁的动画。相对于现在版本中，新版本穿越星际之门的效果更加华丽，彻底告别了转换星系的进度条，实现了星际旅行的无缝对接。扭曲的空间里，舰船快速的行驶在厚重的云和不断冒出的闪电之中，给星门跃迁带来更加真实的穿越感。你是否每每看到国外大片中高端犀利的宇宙科技会觉得惊叹不已？是否感觉那些结构复杂的宇宙舰船，美轮美奂的星云以及翱翔宇宙的奇异快感，都让人遐想无限？是否你也在期待着有朝一日也可以像影片中的男主角一样驰骋在浩瀚的宇宙之中，羡煞旁人？





新战舰蓄势待发 舰船树系统优化玩家上手

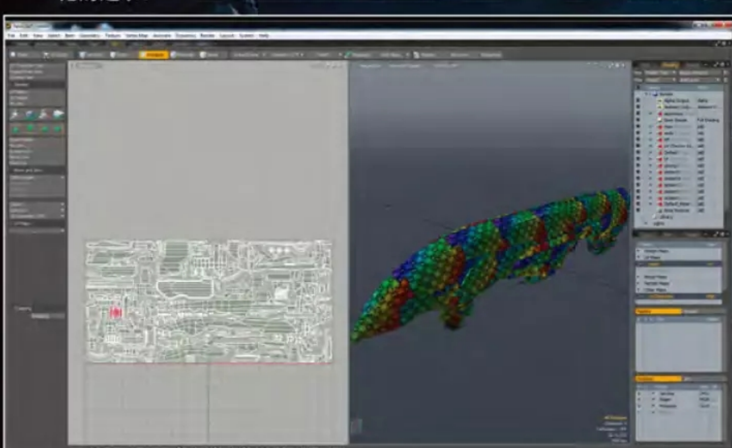


EVE 宇宙中有许许多多的舰船等待抱负远大的飞行员来驾驶。每一艘舰船在舰队中都扮演着关键的角色，如何快速了解每一艘舰船的功用让众多玩家头疼不已。新版本加入了舰船树系统。通过树的形态展示舰船的等级规格以及功用等详细内容，方便玩家更明确清晰的了解舰船系统。游戏加入了四艘全新海军战列巡洋舰。新舰船会以拉风的外形陪伴在各位舰长身边。给予玩家挑选舰船时更多的选择。此外，新版本改进了安等提升机制、全面平衡了战列舰作战实力、将宇宙中的资源进行重新改组、更加入了大量贴心的游戏细节改进。

当然，新版本中除了对部分原有战舰的外形做了修改之外，还加入了四艘全新海军战列巡洋舰。它们分别是艾玛海军的先驱者级，盖伦特海军的布鲁提克斯级，加达里海军的幼龙级以及米玛塔尔海军的暴风级。每一艘都异常霸气威武，也满足了众舰长们一直以来对于舰船孜孜不倦的追求。









画质再度提升 EVE 舰船制作情报大公开

一款这么久的游戏如何保持永久的青春与活力呢？答案很简单，从内到外的不断新生。拿最容易看到的图像引擎来说吧。从 5 年前开始，EVE 就启动了一项旨在全面更新图像画质的计划，在与 nVidia 的紧密合作之下，游戏全面更新了星云、战舰、空间站、星门、甚至是小行星带的陨石！而最后一站，就是在国服即将于 8 月 15 日上线的《奥德赛》。

飞船战舰是 EVE 世界玩家出行和作战最重要的依靠，或许每一位舰长每天都会接触数不清的舰船，但是你是否清楚一艘战舰是如何从最初被设计出来的呢？这艘战舰到底是设计师信手拈来的产物，还是严谨考究下的艺术品呢？下面，我们就来围观一下 EVE 中灾难级舰船制作的内幕吧，从 CCP 严谨的制作过程当中，我们也可以感受到一款大作到底是如何炼成的。

灾难级不是一艘全新的战舰，作为星海中的主力，舰长们简直对它太熟悉了：他那机关枪似的造型早已深入人心。那么，我们为什么要改变它呢？答案很简单：为了让宇宙变得更加完美。CCP 希望新的灾难级可以通过细节来改变整体的比例，修改天线的样式，摆脱“长矛陷阱”和机枪的印象。当然，他们做了多种造型以供选择。其中还特意深入研究测试了关于枪炮的摆放位置是否利于战斗等方面的问题。设计师在新版灾难级中添加了一些新的效果，比如飞船模型制作的更加精细，厚甲要有层次感并带有更强的机械感和质感，助推器效果会更加真实等等。细节上，在喷尾的部分做了很大调整，看起来很酷。在配色上也更加趋于完美。

在最终外观确定好之后，就是复杂的制作过程了。UV 贴图、纹理渲染及法线贴图细节等的制作步骤。只是看到这些说明图片，大家就已经

要风中凌乱了吧。作为玩家，我们总是希望飞船越精细越好，细节越丰富越好，但细节是需要更高配置电脑的支持的。如何在特效与电脑之间寻求平衡呢？设计师选择了法线贴图。经过法线贴图，能够极大的增加舰船的纹理细节程度，但却不会对电脑性能造成明显的负担，可以说，游戏设计师玩了一个聪明的“障眼法”，为玩家提供了想要的高细节度飞船。

接下来，则是将战舰放在太空里，为它一步步的粉刷材质，打上光影，加上星云对飞船的影响，增加反射光以及舰船本身的动态灯光，一艘崭新的战列舰，就这样出炉了。游戏设计师们对宇宙的改进可不仅仅如此。他们已经将目光放在了更远的地方。在未来，即使是非常简单的星系扫描器效果，设计师都将尝试超过 3 种大方案，并在细节上不断打磨调整。对于空间站内的改进也从未停止。设计师们构想着各种超酷的元素，让一个小小的飞船界面也变的科技感十足。想当指挥官统领全局，没问题。未来的 EVE 已经准备完毕，你可以在游戏屏幕上享受指点江山挥斥方酋的无限满足感。在未来，你甚至有可能建造属于你自己的星门，打下一个个大大的疆土，直到宇宙的尽头。而《EVE：奥德赛》，就是 EVE 第二个十年所有梦想的开端。









新 UI 激发玩家对宇宙的更强探索欲

《EVE：奥德赛》作为 CCP 开发 EVE 十年后的第一个新版本，这次上线将会进行全新的升级，给大家带来新的奇遇和探索。新版本改进了星系扫描器，超酷的扫描过程将激发起你对星海的超强探索欲望。当玩家发现遗迹或数据中心时，玩家将需要通过入侵远古遗迹的防火墙，最终打开宝库的大门。游戏优化了 UI 的设置。界面不仅美观，且方便快速操作。让玩家在作战中能够更加快速的选择指令。同时，游戏优化了跃迁画面，让玩家体验星门和星际旅行过程中的变化，享受跃迁时震撼的视觉盛宴。

《EVE：奥德赛》打着探索和机遇的口号再次回归，可见此次更新的重点在于对宇宙的探索。奥德赛中改进了星系扫描器，当玩家发现遗迹或数据中心时，通过入侵远古遗迹的防火墙，便可打开宝库的大门，使得游戏的玩法不再单一。





《EVE：奥德赛》将于暑期与大家见面。精美舰船，高品质画面以及新的玩法将开启一个与众不同的宇宙探索之旅。8 月 15 日，带好你的所有感官去 EVE 体验吧。

至日竞技场



游戏关键字

哑巴战伤不起啊
满地都是宝 跪求小兵!
333 游戏 微型 LOL

大小	263 MB
系统	iOS5.1 以上
价格	免费（内购收费）

综合评分 8

画面
操作
音效
创意
人气





小 i
自从 LOL 火了以后，移动平台上的许多塔防游戏，都打着“手机上的 LOL”的旗号而来。这款游戏也是其中之一，精致的画面与简单易懂的操作，使之一上线就捕了众多眼球。从实际体验来看，除了游戏里玩家的互动性差了些，可玩性还是很高的。

三人三塔

很明显，游戏中只有“三人”与“三塔”，既没小兵在前面“吸收伤害”，也没有水晶需要去拆。

无小兵 都说《至日竞技场》是微型 LOL，于是在第一次进入战场后，感觉超级不适应。因为没有小兵，队伍中总有一个角色注定要冲锋陷阵承受伤害。习惯了躲在小兵身后猥琐的人，估计很难有离开己方基地的勇气。


界面上所有信息都标注得很明白


塔下杀敌，甚至可以以一敌三


游戏中没有回程键，受伤后可以回到老家疗伤，并选购武器

无水晶 只要把对方基地最里面的塔拆了，游戏就结束了。值得一提的是，这里的塔只有己方英雄在附近时，才会对敌方英雄进行攻击。也就是说，只要把对方英雄全都消灭后，就可以安心地拆塔了。另外，即使只拆了一座前塔，也可以直接攻击后面的主塔。

塔造成的伤害不小，但不会同时攻击多人。除非有足够的血量或者队友的协助，不然不要轻易在敌方塔附近攻击对方英雄。同理，当处于劣势时，可以暂时退到己方塔下防守。

英雄

英雄分属太阳、月亮、地球、钢铁以及虚空5大门派，但总数并不多。画风上很接近于迪士尼出品的动画风格。凶残不够，反让人感觉非常轻松闲适，这也算是这款游戏的基调。英雄根据参加战斗的次数获得经验，英雄满级后可解锁其他皮肤。每个英雄自带三个技能，在升级时可加技能点进行强化。但是玩家无法查看其他玩家（包括队友）的装备情况，这在一定程度上削减了玩家对战场情势的掌控能力。

选定角色后，玩家可以根据自己喜好选择对应的皮肤。每个英雄都有3至4款皮肤，除了初始免费皮肤外，其它皮肤都需要用金币或者水晶（人民币充值）解锁，并对角色有等级要求。Zynga 今后还会持续地对英雄、皮肤、地图等进行更新。



编：小 i　　美：哈秋

自成一体的装备升级系统

装备根据身体不同部位区分，共有六个部分。每个部分的初始装备都有多种不同的升级方向，可以先预览终极装备的属性加成效果，再决定购买。装备搭配的灵活性很小，基本上就是尽早买满所有的终极装备即可。

游戏开始后，系统会自动发钱，也可通过击杀英雄或争夺桥上的宝箱及捡拾地上少量的金币获得。

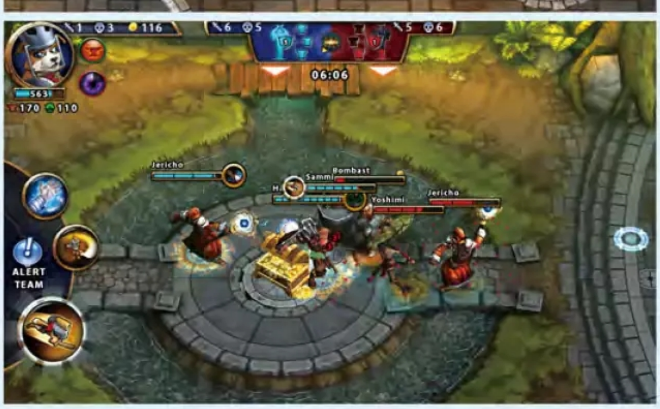


地图

这里的地图，在规模上，应该是LOL类塔防游戏中史上最小的了，确实很符合“竞技场”这一概念。地图中由三部分组成：两队的基地，及连接他们的一座狭窄的桥。这座狭窄的桥，倒是与LOL中“嚎哭深渊”中的“桥”的概念不谋而合。掉入桥下的水泊里会有明显减速，桥的正中央有个大宝箱，内有大量金币。

尽管地图的长度不够，但有效利用中间桥梁湖泊地带的特殊地理环境，可以打出意想不到的精彩战斗。





三种对战模式

PVP（玩家联机战）

PVP中，联网进入队列中排队后，等待系统随机匹配6个玩家组成2个队伍。不同于LOL，所有玩家都是各自选择好英雄后再进入队列的，游戏开始后才知道队友的角色，因而风险很大。如果队伍中都是远程脆皮型角色，后期被虐是毫无疑问的。



CO-OP（玩家组队人机）



这个模式相当于LOL里的人机模式，由三个玩家与电脑队伍作战。同样，每个玩家先各自选择好英雄角色后，再进入队列中参与匹配。电脑队伍的配合度很高，对于散沙般的玩家队伍而言威胁不小。但是考虑到PVP里玩家的挂机率，CO-OP模式靠谱多了。

SOLO（单人人机战）

所谓SOLO，就是一个人打电脑。系统会给你匹配两个队友，他们会跟随你的步伐出战。换言之，你若躲在家里挂机，他们也不会主动应战。SOLO模式有三个难度供选，第一个难度很简单，适合新手来熟悉游戏操作。



玩家互动不足

说玩家互动“不足”，那绝对是客气的说法。确切的说，玩家互动“完全没有”！

说来在LOL里，玩家可以自由发言，还能在地图上自由标记给全队玩家看，游戏后还能给其他玩家做评价、加好友拉黑什么的。但在《至日竞技场》里，既没有聊天频道，也无法标注战场，就连战后的“加好友”部分，也不是对所有玩家都生效的。

在这类需要队友间高度配合的游戏中，没有交流是个很大的障碍。尤其是在打拥有高配合度的电脑时，这一弊端一览无遗。



每场战斗结束后，玩家都可以按“GG”键进行游戏评价来向其他玩家证明自己的存在感。可是这种方法真让人有“被迫给出好评”的感觉。

真侍魂 II



游戏关键字

画质竟然一点提升都没有！
联机只支持蓝牙
卖 60 大洋啊喂
真正意义上的完全移植

大小	49.2 MB
系统	iOS 4.3+
价格	￥60.00

综合评分

7.5

画面
操作
音效
创意
人气

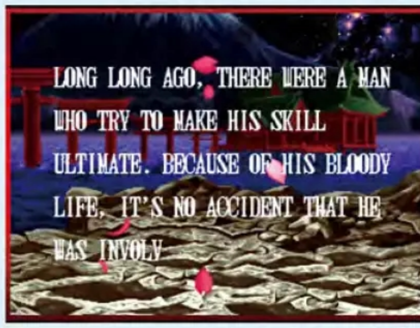




小 i

这真是款令人泪流满面的作品！对原作的忠实粉丝来说如此，对各位新玩家来说更是如此。能在 21 世纪的高像素移动设备上感受上世纪 90 年代街机游戏的低像素劣质画面，从某种意义上来说，也算是一件值得纪念的事。我只想说，既然把 60 元的售价挂在那儿，至少制作商也多少"装点"一下自己的作品，不要让它裸妆出来见客吧！

原汁画面令人失望



移植至 iOS 平台的街机游戏已经有很多，但是一点画面修复提升的工作都不做的游戏却很罕见。在越来越追求高像素屏幕的手机及平板电脑上，上世纪的像素游戏的劣质画面显得格外刺眼。恐怕除了原作的忠实粉丝外，其他玩家都会多少有些失望。

这里的背景画面很有意境，完全是与游戏本身的血腥风格不符的美感

15 个人物悉数到位

《真侍魂 II》中曾出场的 15 个人物全都被完整保留，包括霸王丸、牙神幻十郎、服部半藏、柳生十兵卫、桔右京、千两狂死郎、夏洛特、查姆查姆、莱锡路、娜可露露、加尔伏特、不知火幻庵、王虎、地震、花讽院和仲、黑子、罗将神等。

每个人物的招式依旧不变，大家赶紧唤醒脑中记忆深处的技能招式表吧！





剧情还是那个剧情。单机模式中，每个人物都有自己一段独立的旅程。你需要从第一关开始，逐一修炼你的各人物。当然，相似的开场动画也会播放 15 遍。在手机上将自己心爱的角色再一次玩通关，也是种很有成就感的事吧！



编：小 i　　美：哈秋

严谨的招式设定被保留

《真侍魂 II》保留了该系列的一大特点：人物的招式设计得非常严谨，不像其它格斗游戏那样华而不实。在操作上出招的破绽很容易导致惨败，这是因为游戏中设定的防护十分强，狂冲猛打并不能伤害对手，反而会让对手窥到破绽，给你致命的一击。这就会使玩家更加侧重于出招时机和对战策略，而不是仅凭借反应和准确的按键。除此之外还有成为格斗游戏里程碑标志的超必杀技“武器破坏技”和隐藏的“超秘奥义”，玩起来技巧性十足。





这里当然不需要投币就可以继续游戏啦

无奈的操作

要如何将街机游戏的手柄操作移植至手机上，这是令很多厂商头疼的问题。《真侍魂 II》里将模拟操作手柄的方向键罕见地分为了8个方向！（↘←↙↓↘→←↓↙）

配合各角色华丽的技能招式，这似乎也是不得已为之的，但在几寸大小的手机上操作起来还是很有难度的。手机屏幕本身就没有游戏机上的手柄有实感，如何准确把握到各方向很考验玩家的操作能力。



自定义按键位置。可自己选择 4 键还是 6 键，及是否显示 SP 键

游戏中的 6 个按键都有自己对应的动作，但是游戏中没有给出具体的说明，也没有类似模拟练习的地方让你琢磨。换言之，大家需要在一次次被虐中摸索各人物的各种招式。这给人一种很不爽的感觉：开发商显然放弃了吸引新玩家加入的打算。



关于游戏玩法的介绍简单到令人发指，初次玩的人估计要对游戏界面琢磨半天吧

蓝牙联机对战

唯一可以体现该游戏作为手机游戏这一特性的，就是游戏中新加入的玩家联机对战模式。可是为什么该游戏只支持蓝牙联机呢？这意味着玩家们只能与刚好身处周围的朋友们对战，而无法与更多人进行 PVP 对战。这种联机方式明显与如今 Wifi 大行其道的手游环境不符。更重要的是，这代表着 iPad 玩家无法使用该联机对战功能，只能自己单机了。



电攻链接

简称为《真侍魂》是 1994 年 SNK 公司推出第二代侍魂作品，这款游戏的打斗制作深得武器格斗的精髓，堪称格斗游戏的里程碑之作。

作为《真侍魂》系列的第二作，《真侍魂 II》新追加的要素极多，除了保留“格剑”、“怒气槽”等系统之外，还加入了如大跳跃、前后翻滚、伏地闪避等等新动作，必杀技更是多种多样，除了普通必杀技外，还有相当于超必杀技的武器破坏技、隐藏超必杀技、Q版变身技等等等等。游戏的画面是在一代的基础上重新描绘的。



一整个屏幕只有三个大字，这感觉还挺霸气

天神传





游戏关键字

Unity 3D 引擎
诗级故事背景
众神之战
玩转 PVP
幻神宠物生死与共

大小	101.2 MB
系统	iOS 3.1.3+，安卓 2.2+
价格	免费

综合评分 8.5

画面
剧情
操作
音效
创意
人气



小 i

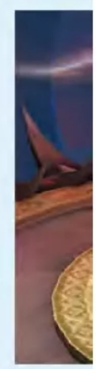


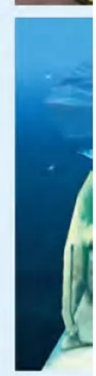
《天神传》是由机锋网自主研发运营的国内首款 3D MMORPG 手机网游。游戏采用 Unity3D 引擎开发，通过对画面整体及细节方面的精致打造，塑造了一个丰富多彩的真 3D 魔幻世界。PVP 及角色养成成为了游戏核心，并创新性推出星相、天神降魂等系统。目前，《天神传》Android、iOS 两个版本已拥有超过 500 万的下载量，堪称国内原创手游的精品之作。

真 3D 画面 身临其境的魔幻世界

3D 精美画面是《天神传》备受热捧的最大卖点。采用 Unity3D 引擎开发的《天神传》，在同类手游中率先达到了真 3D 画面。同时，在天气、光影粒子效果以及画面细节方面的精致打造，让《天神传》呈现出了一个完美的魔幻世界。玩家在游戏中可以欣赏到飘飞的雪花、荡漾的水面、宏大庄严的城池，可以在起伏的船上、在高耸的悬崖峭壁上淋漓尽致地战斗。“智能游戏效果匹配系统”的应用，让游戏可以自动根据移动终端调整画面效果，始终让玩家享受到最优化的画面。







幻神宠物 生死与共的伙伴



神圣与光明，灵性与祝福，神的恩赐。勇士们对抗混沌恶魔的行动让天神为之感动，神召集了生活在神之大陆的幻兽，它们将与玩家一起战斗，一起游历世界，成为玩家生死与共的伙伴。游戏中拥有数量、种类繁多的幻神宠物，波塞冬之灵、永恒蓝龙、金刚、熊猫人晶晶、冥王哈迪斯……它们拥有不同的自身属性及技能，帮助玩家在物攻、魔攻、攻速、闪避等属性进行强化加成，玩家也需要对幻神宠物进行培养、技能升级，让它们在战斗中成长。

编：小 i　　美：哈秋



新手村



降魂



世界 boss



激烈的 PVP 战

史诗级背景 四大种族天赋职业

上古时代的混沌恶魔入侵，来自不同大陆的众神合力击退了恶魔，封印了混沌恶魔进入的时空裂隙，为了避免下一次恶魔入侵，众神在原来的裂隙上方建造了五座属于伟大的浮空城市，分别以时间命名：晨星，正阳，暮光，霜月，北斗。在四大种族中，只有身经百战的勇士才有资格进入浮空城市。在数百年后，混沌恶魔发动了第二次入侵了，这一次玩家肩负起了对抗混沌恶魔的重任。

蚩尤族—狂战

他是传说中具备疯狂特性的职业，具有无与伦比的物理攻击，擅长暴击。追求完美的他将自己练就成了一名兽人战士，凭借强大的身躯在多次让敌人闻风丧胆，野兽般的吼叫更让其力量能发挥到极限力量。

职业定位：爆发、速攻、近身输出、破击
武器类型：双手武器
攻击类型：物理攻击
防御类型：魔法防御



泰坦族—圣堂

帅气的英雄职业，由于其出身贵族，身上透漏着骑士的英姿。他掌握着神圣力量，内外兼修让他不仅具备物理攻击并且擅长魔法防御，在修炼的道路上圣堂是一个均衡发展职业。独特的格挡特性让他在《天神传》独具一帜。

职业定位：爆发、速攻、近身输出、格挡
武器类型：单手武器
攻击类型：物理攻击
防御类型：物理防御 + 魔法防御

圣堂是一个均衡发展职业，他的命中机率虽然与其他法师、狂战、魔弓等职业一样，但是极高基础格挡让他弥补了天生基础暴击的不足。此外，闪避与韧性更让他的生命力十分顽强。在防御方面，物理防御与魔法防御均衡发展更让其成为英雄职业中的首选。

尼罗族—法师

来自西域异族的女子，五行元素世界的操控者，能将水火控制在手掌之中，能将金石作为攻击敌人的武器，强大的魔法更能让自己在百丈开外攻击人于无形。但是，娇小的身躯却是她一生的遗憾。

职业定位：魔法高攻、生命值低、低防御、命中高
武器类型：单手武器
攻击类型：魔法攻击
防御类型：魔法防御

法师是一个法术发展职业，他的魔法能力让她的攻击、防御让敌人闻风丧胆，但是极弱的生命力以及物理防御力让其只能与敌人周旋左右。此外，虽然她不具备冲锋陷阵但在队伍配合中却是首选职业。

轩辕族—魔弓

可爱的面孔藏匿着一丝丝顽皮，小巧的身材里蕴含着天生的丽质。从小从师多人不仅学会了近身攻击，也学会了强大的法术技能。虽然，天生调皮却能在邪恶的敌人面前一点也不退缩。魔弓具备无限的

职业定位：速攻、高闪避、物理近身、法术远攻
武器类型：双手武器
攻击类型：物理攻击 + 魔法攻击
防御类型：物理防御 + 魔法防御

魔弓是一个物理、法师平衡发展的职业，她的物理能力让她在近战时与敌人周旋，远程魔法攻击更成为打击敌人的利器。魔弓擅长速度，以速度取胜更让敌人在没有接近自己的时候先失半阵。

热血澎湃的多重 PVP

PVP 永远是 RPG 游戏的不可缺少的元素，《天神传》更是将 PVP 系统发展到了极致。在游戏中，PVP 不止是单纯的热血战斗，更是考验玩家对装备、天赋、幻神宠物、技能、宝石等多种要素的搭配。1V1 对战的竞技场、角斗场中，玩家可以挑战其他玩家，取代其排名并获得相应的奖励；多人对战的军团战更是考验军团的整体实力，奋进、团结的军团才能成为最后的胜者；率先在同类手游中应用跨服 PVP 系统也是《天神传》PVP 体系中最为卓著的焦点，玩家不止要在本服中经历一轮轮的战斗，更要面对其他服务器高手，“至尊天神”这一称号不止有强大的属性加成，更是代表着一种令人望而生畏的荣誉。



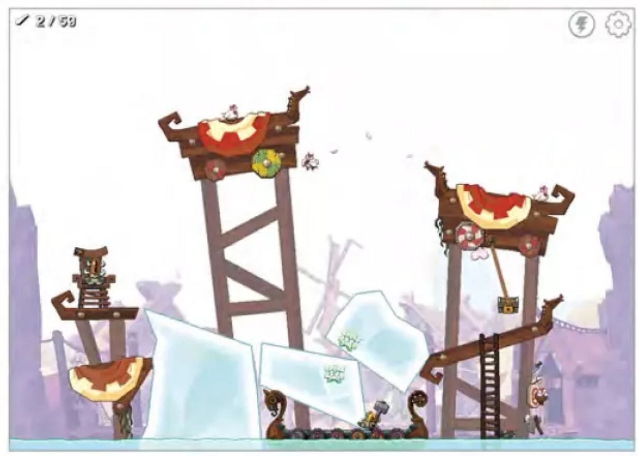


破冰者：维京海盗之旅

关键字 益智、解谜、休闲

￥6.00（HD版￥18.00）/32.1MB/iOS 4.3+

暂无



《愤怒的小鸟》开发商新作

这款游戏是由开发了《愤怒的小鸟》的芬兰Rovio公司带来的新作。

此游戏原本是一款由英国开发商Nitrome开发的Flash益智游戏。刺骨的寒风已将维京人吹散，把他们困在大陆各处。作为玩家的你需要运用你的破冰技巧，在冰原、绳索、大炮、炸药、煤泥……甚至小鸡中辟出一条道路，将你的族人安全地带回维京大艇！

这次Rovio公司没有为我们带来原创作品，而是将其它公司的获奖作品针对iPhone和iPad进行扩展、更新与优化。尽管如此，靠着公司自身在全球范围内积攒的名声，还是为新作赢得了人气。



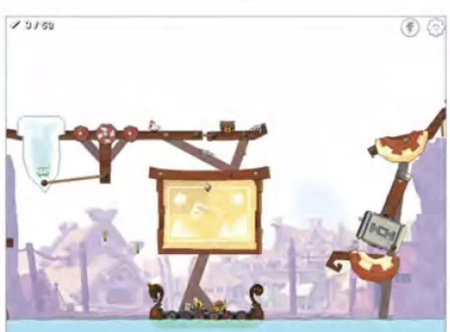


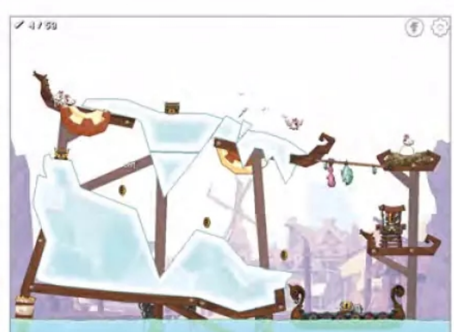
玩法新颖 画面粗糙

同为益智解谜类游戏，《破冰者》的玩法却与《愤怒的小鸟》不尽相同。《小鸟》的弹弓靠“弹”，而《破冰者》里的冰靠“划”。《破冰者》的操作甚至比《小鸟》更简单，但玩这两款游戏的思维方式却截然不同。

《破冰者》更着重了故事情节，屏幕里的小人非常有趣。游戏的画风与《小鸟》不同，更有漫画的感觉，只可惜与《小鸟》完全不在一个等级上的粗糙的画面令人很意外！









名将无双

关键字 卡牌、养成、对战

免费/58.2MB/iOS 4.3+

暂无





日本画师打造卡牌手游

先来说说游戏。这款《名将无双》是一款卡牌类手机游戏。以穿越为题材，融历朝历代香艳红颜、盖世枭雄于一世，集卡牌对战、武将养成、男女联携、布阵策略、好友交互等玩法于一体。并邀约日本一流卡牌画师历时一年倾力打造，呈现奢华的视觉盛宴。在武将造型上，足以媲美当今日本众多知名卡牌大作的精度，同时在玩法、培养线等方面全面创新。





宋承宪跨界代言

时下韩流风头正旺，而为了使游戏能在亚洲范围内有影响力，《名将无双》还特地邀请了韩星宋承宪为游戏代言，进行中国、日本、韩国市场的宣传推广。合作后的《名将无双》已经进行重大改版，增加众多精彩内容，宋承宪也将穿越回到乱世，成为《名将无双》主角之一。

1200万奇葩地铁广告

而令此手游真正闻名的却并不是明星效应，而是其花巨资投放的地铁广告。

6月下旬起，北京的公交或地铁里，随处可以见一条视频广告轰炸洗脑。广告长15秒，内容只有一行8个字："名将无双是个游戏"，并伴随各种纯色背景闪烁。后被爆，这条广告推广竟然花了1200万！

此消息立即在微博等社交网站上引起热议，褒贬不一。结果也是显而易见的，这个游戏的知名度确实被打响了。只是不禁令人唏嘘，难道在中国市场，所谓的明星效应真的不及脑白金、恒源祥式的脑残广告有震撼力吗？这算不算一种讽刺呢？











米奇小顽皮

关键字 路线规划、卡通周边

￥6.00/49.6MB

免费/46.46MB/安卓2.2+





游戏全新引入了栩栩如生、基于物理的游戏界面，玩法和《鳄鱼小顽皮》、《鸭嘴兽泰瑞》别无二致。画面更接近于漫画的画风，与《鳄鱼》比，关卡难度不高，整个游戏气氛轻松、简单、愉快。

有着逼真的气象效果，解决挑战谜题的同时可以观看到生动有趣的动画剧集。通过点击、滑动、挤压和旋转来帮助米奇收集水，完成每个故事。每一滴水都重要！



逆转裁判 HD 版

关键字 文字探险、解谜、剧情

免费 /353MB/iOS 5.0+（推荐 iPAD）

暂无

精品再推 HD 版

《Ace Attorney：逆转裁判》（日名：逆転裁判）是由 Shu Takumi 制作、卡普空发行的 AVG 冒险系列游戏。游戏在 2001 到 2004 年期间只支持日文并只出现在日本的 GBA 平台，但随后支持了英文等多种语言并推出了 DS 版，而自 2009 年开始，该系列又陆续出现在日本和北美的 WiiWare 等多个平台。

5 月 30 日，该系列游戏的 HD 版登陆 App Store，取名为《Phoenix Wright：Ace Attorney Trilogy HD 》：逆转裁判三部曲 HD 版。

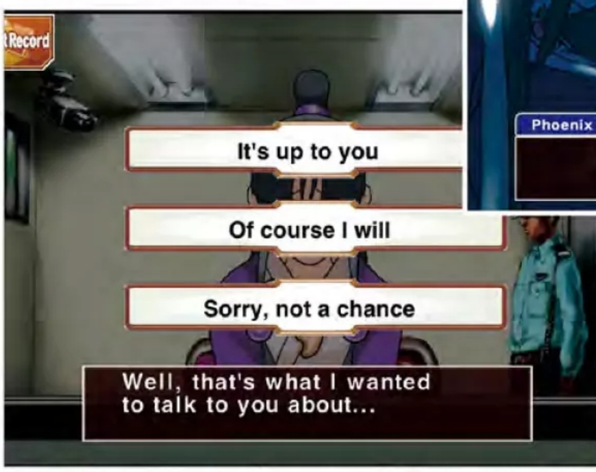
画面更精致，中文版尚无

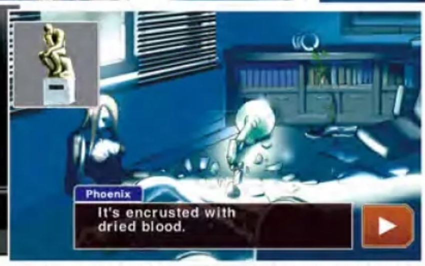
游戏中，玩家将扮演辩护律师 Phoenix Wright，做各种调查，完成各种任务，最终对峙法庭。据称此次的 iOS 高清版对画面进行了大幅优化，并加入了全新的社交功能，例如“Everyone Object”模式，其中玩家可以分享自己每天的生活感悟。

说到底，画面优化什么的，不把两个版本放在一起同时玩，是没有太大感觉的。对于炒冷饭的作品，竟然只有英文版，这是令人不可思议的。但对于那些原作的粉丝来说，剧情什么的，早已了然于心了吧！









免费体验内容过少

只有原系列中的第一部里的前两个 CASE 可以免费体验，剩下的内容需要花费 $5.99 解锁；而另两部内容则各需要花费 $6.99 解锁。当然你也可以一次性花费 $16.99 购买全部的游戏内容。



星际宝贝：史迪奇来了

关键字 卡牌对战、卡通周边游戏

免费 /51.7MB/iOS 4.3+

暂无



迪士尼重磅打造以《星际宝贝》史迪奇为主角的 Q 版卡牌对战类手机游戏。

星际宝贝史迪奇吹响集结号，上演英雄救美传奇。四款超萌史迪奇供你华丽丽的变身，超高攻力量型，高攻击稳定型，超高防坚盾型，高防御稳健型，每款都独树一帜魅力无限。

这是款纯卡牌游戏，做任务、收集卡牌、强化英雄、结合星座特性搭配最强战队阵容，抢夺碎片修复宝石、联机与其他玩家比赛。星座元素的加入应该会得到很多女生喜欢。







怪物大学

关键字 跑酷、街机、影视周边

￥6.00/46.9MB/iOS 5.0+

免费 /31.57MB/ 安卓 1.5+

此游戏改编自迪士尼出品的同名动画片《怪物公司》（又名《怪物大学 2》，《怪物电力公司》的续集），玩家需要在这款手势跑酷游戏中，通过奔跑、跳跃和快速前进等操作，带领可爱的主角来完成这款荒诞有趣的跑酷之旅！ 虽然此游戏是为了给动画片的上映造势，但游戏质量一点也不逊于任何一款跑酷游戏，可玩性很高。







制服少女

关键字 卡牌、养成、制服

免费/18.4MB/iOS 5.0+

暂无

亲，制服哟！

《制服少女》是一款以日本校园为背景的卡牌对战游戏。这款校园轻喜剧上演的是日本校园中，那些穿着制服的少女之间的友谊、矛盾、生活趣事等等。

身为一款卡牌对战游戏，《制服少女》着重于故事情节的打造，玩家以游戏的故事情节为主线，通过卡牌收集，消除学校中制服少女们之间的纠纷，满足她们的期望和欲望。当玩家升到一定的级别时，还会获得“特定卡牌”并开启“分支故事”。

游戏中共有60个制服少女将陆续登场，制服哟！







与世隔绝

关键字 物理平衡感、闯关

￥6.00/57.7MB/iOS 5.0+

免费/40.41MB/安卓2.3.3+

黑白世界逃生记

由来自英国伦敦的游戏团队 Ratjar Games 制作的物理闯关新作《与世隔绝 Miseria: World's Apart》，主要讲述的是小怪物 Lurk 逃离食人蜘蛛魔爪的故事。由于画面采用黑白风格，外加底部大蜘蛛令人恐怖的触手，让整个游戏沉浸在一种诡异的氛围当中。不过，这是款地道的基于物理基础的闯关游戏。你只需要点击屏幕左右侧来控制模型的平衡，最终让小怪物传送到终点即可。除了要避开途中的小蜘蛛及陷阱外，时间的限制也给游戏增加了不小难度。









梦幻蛋糕店

关键字 模拟经营

免费/42.0MB/iOS 4.3+

免费/34.99MB/安卓2.2+

精致的MM游戏

从调配原料开始，搅拌奶油、烘焙出一个个精美的蛋糕，放在店里售卖。雇佣帅哥店员收银，用赚到的钱升级烤箱、装扮店铺，最终打造出一个自己的梦幻蛋糕店。你需要关注客人们的需求，还要清洗烤箱。

这款由迪士尼出品的模拟经营游戏，质量当然是没的说。最早在PC平台发布后，深受全球玩家喜爱，用户总数超过两千万。画面以女生们通爱的粉色为基调，场景华丽、人设精致，操作不复杂、易上手，确实是款不错的MM游戏。





奇幻射击

关键字 射击、探险、3D画面

￥6.00/51.0MB/iOS 4.1+

免费/38.88MB/安卓2.1+





这是一款画面可爱的射击游戏。奇幻英雄学院的学徒们要毕业了，毕业前最后的考验就是在试炼之森进行生存战斗。试炼之森围绕着学院，里面有许多令人害怕的怪兽，炸弹魔、哥布林、母虫、食人花……森林里的气氛也变换莫测，跟着学徒们在试炼之森生存下去吧！

游戏在整体画风上比较偏向可爱风格，采用比较常见的双摇杆设计，提供了较为丰富的道具和怪兽召唤，结合一些特效魔法来驱动玩家在游戏中完成一项无尽的防御生存大战。



谁是卧底

关键字 语音猜谜、聊天、网游

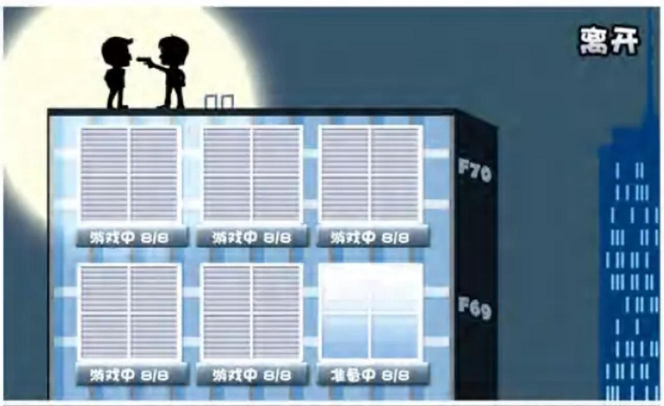
暂无

免费/9.69MB/安卓2.2+

改编自综艺节目人气游戏

“谁是卧底”本是一种聚会时玩的小游戏。玩法有点类似“杀人游戏”：大家聚在一起，选出一个裁判。由裁判给每个人发词语，其中只有一个拿到的词语与其他人不同，此人即为“卧底”。而后所有人依次描述自己得到的词语，最后全体投票表决谁是“卧底”，得票数最多的人被淘汰。如果“卧底”坚持到最后都没有被淘汰，则“卧底”获胜，反之其他人获胜。

自从被搬上《快乐大本营》的舞台后，越来越多人迷上了这个游戏，而各种以此为蓝本的游戏业纷纷登陆手机平台。这款《谁是卧底》就是其中一个。



这个登陆画面，是否暗示着此游戏最适合夜黑风高夜玩吗？

语音互动的立体游戏





我会告诉你们我是第一个被冤死的吗





话说，冤死人的乐趣是最大滴！

虽然此游戏的界面与《你画我猜》看起来差不多，但比起用手在屏幕上涂鸦，插上耳麦录音、聆听他人的声音，让整个游戏更立体、更真实。

进入游戏后，系统自动匹配一组玩家。每个玩家仅能看见给到自己的词语。然后从1L玩家开始，每人拥有10秒的录音时间，依次描述自己看到的词语。最后，每个人根据他人的描述，投票选出拿到与他人不同词语的“卧底”。

在此之间，大家可以通过打字聊天交换自己对“卧底”的看法，但投票期间无法交流。被“冤死”的玩家在下一轮游戏中仍可以打字参与讨论，但被剥夺了投票权。

“打字聊天”这个功能的存在，令不能使用手机录音功能或者不方便录音的玩家也能参与到游戏中。换言之，无论你在嘈杂的马路上，还是夜深人静时躲在被窝里，又或者……都能玩这个游戏。【P.S. 上课时不要玩游戏噢！XD】



疯狂猜歌

关键字 猜谜、音乐、闯关

免费/29.5MB/iOS 4.3+

免费/20.53MB/安卓2.2+

《疯狂猜图》2.0版

既然是“歌”，自然是用来听的。这次，你需要戴上耳机来玩游戏，整个游戏感觉一下子就立体起来了。

界面与《疯狂猜图》很相似，只是原来的图片部分全部换成了老式光碟，给人一种很怀旧的感觉。实际上，游戏里的歌曲大多也是些耳熟能详的“怀旧金曲”。对90后甚至00后的玩家来说，多少有些不公平。每首曲子大约会播放10秒左右，可以重复听。这感觉有没有很像央视的某听音乐猜歌名的闯关节目？

音乐游戏的特点之一，就是再也无法轻易在网上拉下全部关卡的答案了。







DOGG的格斗之道

关键字 音乐、节奏、动作

￥18.00/264MB/iOS 5.1+

暂无



用音乐来战斗吧，DOGG！

这是款以说唱巨星Snoopy Dogg为原型而创作的节奏格斗游戏。游戏中的节奏全部来自Snoopy Dogg的饶舌歌曲。玩家需要根据音乐给出的音乐节奏做出相应的格斗动作。

就在小i策划的首届《移动梦之声》大赛圆满结束、截稿封笔之际，竟然又发现了位强势候补选手！这位选手来势汹汹，颇有特色、只可惜上架的时间晚了点。窃以为下届《电攻杯·移动梦之声》大赛上，该选手绝对是位强势候补选手！



火凤燎原手机版

关键字 卡牌、策略、漫画改编

免费/63.5MB/iOS 4.3+

免费/40MB/安卓 2.3+

人气漫画改编 再推 iOS 版

风行港澳台的漫画《火凤燎原》，由“东立出版社”授权 Gameone 集团将其改编成了《火凤燎原手机版》，5 月底就已先行在安卓平台登录，而后 iOS 版也终于正式上线。



游戏保留了原作中的三国故事背景，且人物画像部分由原作者亲自绘画。游戏走现下流行的卡牌对战类游戏的常见路线：玩家通过收集卡牌、DIY 育成武将，建立最强军师组合、排兵布阵一统中原，称霸三国。





水果忍者大战彩虹糖

关键字 街机、休闲

免费/33.5MB/iOS 4.3+

免费/41.39MB/安卓 2.3.3+

水果携手彩虹糖华丽归来

此作为《水果忍者》系列的新作，延续了前者的经典玩法，并在此基础上加入了彩虹糖的元素。游戏画面进行了全新升级，更艳丽、更酷炫，音效也更加震撼。此作加入了全新的彩虹糖模式，在你切割水果的时候，美味的彩虹糖也随着各种水果飘起，最后爆屏都是彩虹糖，看着就让人感觉很甜蜜有木有？









恶魔联盟 3

关键字 像素、横版过关

￥12.00/126MB/iOS 5.0+

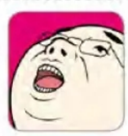
暂无

新增录像功能的《恶魔联盟》

《恶魔联盟》系列向来给人重回 FC 时代的感觉，动作复古风，跳过充满尖刺和电流的陷阱，避开各种不同的敌人。除此之外，游戏主要玩法还有收集特定物品，并在最后消灭那些邪恶的科学家。

该系列作品向来给人“像素精品”的感觉，而此次最新的第三代作品《恶魔联盟 3》，游戏设计比前两作作品精巧许多，但难度也明显增加。此外，玩家每次闯关后，无论失败与否都能查看该关卡表现回放。这个新增的录像功能，使其在同类型横版像素游戏中显得更特别。





欧吉桑观察日记

关键字 养成、另类

免费/48.0MB/iOS 5.0+

暂无





游戏的主题紧跟日本中年人现状，然后落实到点，以爸爸为主要代言人，游戏的玩法也自然凶残无比——种爸爸。游戏为种爸爸赋予了一个伟大的旗号：科学研究，玩家所扮演的小盆友要在科学家的带领下完成各种课题实验，最终探索并记录日本不同地区中年人所具备的生态习性。

游戏中的“欧吉桑”形象非常挑战正常人的世界观，不知为何日本还非常流行这种“恶口味”的游戏呢！【P.S.】18 禁噢！

编：小 i 美：哈秋

仲夏夜清凉大法
重口味手游大集锦



同学们，告诉大家一个好消息：还有不到一个月就要开学啦！哇哈哈哈……

别！千万别摔杂志！小 i 这不给大家搜罗了诸多清凉解暑的手游来驱散仲夏夜的烦闷了吗？

啊！如果你玩后感到头皮发麻、后脊梁骨发凉，四处找妈……又或者心跳加速、血压急剧飙升，火冒三丈想砸手机……那么，我只能先在此向大家道个歉。

善良的小 i 是绝对不会承认这就是我做这篇专题的初衷的！

草泥马兄贵 2

养成 / 免费 / iOS，安卓

清凉指数



说起重口味，首先跳入小 i 脑中的，自然就是这款神作了！不能否认，以学名为羊驼的生物作为主角，是这游戏让中国玩家趋之若鹜的重要原因。

这款以小清新的画面掩盖其凶残本质的重口味游戏，一经推出便成功地各种毁三观。而显然，制作方对这一切并不满足。于是，今年夏天，更哲学的《草泥马兄贵 2》也空降了！与一代不同的是，虽然进化等级有所削减，但给出了进化分支路线，表现形式也各不相同。

草泥马进化图



更多进化类游戏

猫咪观察日记

当毁三观的魔爪伸向无辜的猫咪



仓鼠进化大派对

其实“进化大派对”是个系列



欧吉桑观察日记

种下一颗蛋，收获一堆爸爸



3D 试胆大会诅咒废屋
解谜、冒险 / 免费 / iOS，安卓
清凉指数 💧💧💧💧



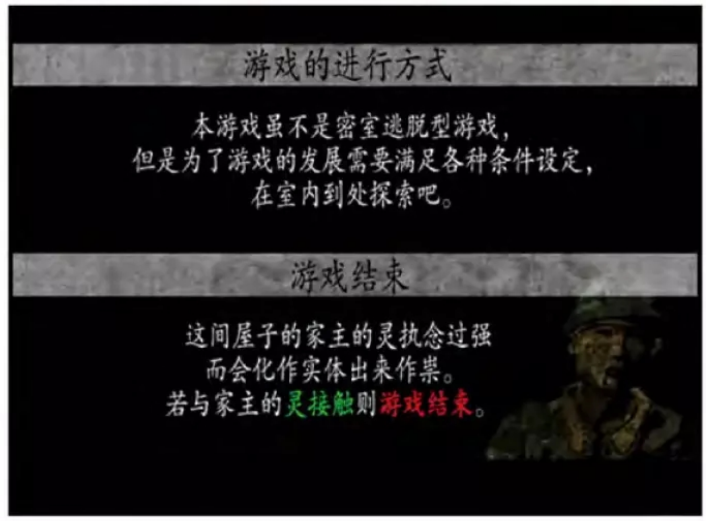


日本素来有夏天开试胆大会的传统，这个超级恐怖的 3D 解谜游戏的，名字就是《3D 试胆大会：被诅咒的废屋》（3D 肝试し～呪われた廃屋～）！

游戏设定在日本琦玉县某处的一栋超过 50 年的木质废屋里，以前住着四口人，男主人在一楼上吊自杀，其余三人下落不明……之后就变成了废屋。这不是逃脱游戏！必须找到触发事件的场景才能进到下一阶段。

游戏画面阴森诡异，另搭载 3D 音效，即使从来没有参与过现实中试胆大会活动的人，也能实足感受到阴凉感十足有木有！





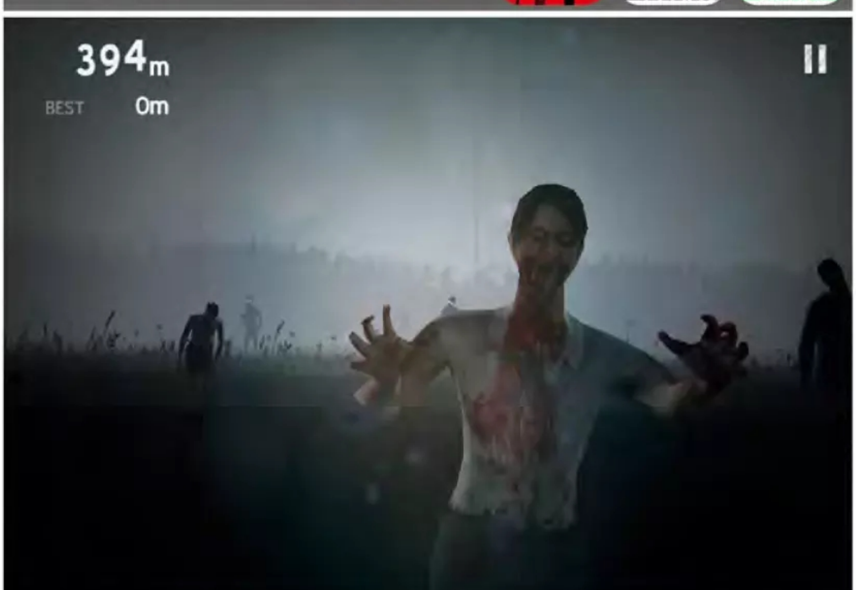
Lite 版只公开了 1 楼，之后推出的 Full 版才能进行后面的剧情。关于 Game Over 的条件，因为这家的主人怨念颇重所以灵体会实体化出现，如果碰到那个实体化的灵体的话就会 Game Over。

求汉化版者，请 @IsamaV5

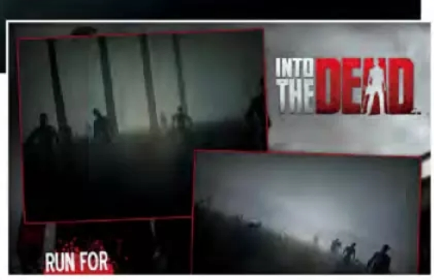
勇闯死人谷
跑酷 / 免费 / iOS，安卓
清凉指数 💧💧💧💧💧











勇闯死人谷是一款第一人称视角 3D 无尽跑酷游戏，玩家一进入游戏就会被抛进僵尸大军肆意横行的荒野之中。僵尸从哪里来？你将跑向何方？游戏紧迫的节奏让你无从考虑这些问题！

游戏主页上的那只踩在尸身上的狗，张开血盆大口咆哮着，在第一时间给玩家带来了窒息的感觉。抛开恐怖的故事背景，黑灰色逼真的画面及阴森的音乐就足以让人毛骨悚然。带上耳机，绝对能让你体会到身临其境的感觉，那种真实的感受，人物的喘息声，僵尸的呻吟声，奔跑的脚步声，一切都显得那么真实！



蚯蚓饭

休闲动作 / 免费 / iOS

清凉指数 💧💧💧💧💧



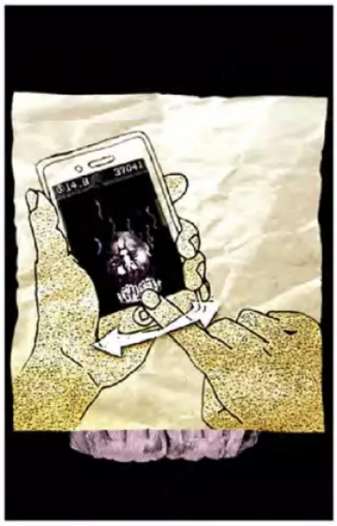
控制小朋友的手接住上面掉下来的蚯蚓，一边接还一边发出奇怪的叫声……游戏有时间限制，到时间了就会统计分数。

这款游戏的恶心程度，是连小 i 自己都咽不下的。我只能说，绝对清凉！

……

呃，介绍不下去了，你们自己下着看吧……

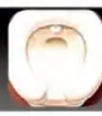




逃出 100 间厕所

密室逃脱 / 免费 / 安卓

清凉指数 💧💧



其实相对于本期其他游戏而言，这款游戏绝对属于小清新级别了！虽然题材有点恶俗，但却是纯粹的密室逃生类游戏。画面很洁净，让人丝毫不感到恶心。

我知道重口味的你一定嫌这款游戏不合口，要不咱坐马桶上玩玩看？闻着厕所里特有的味道，是否感觉格外清凉？





溺水

射击 / 免费 / iOS

清凉指数 💧💧💧







这款由知名射击大作《战地》前主要制作人 Ben Cousins 负责的作品同样是一款 FPS 游戏。

主人公因为遭受不明生物的袭击而流落荒岛，在岛上你除了一面消灭变异敌人求生以外，还要收集残料制作各种工具和武器以对未知的地区进行探索，一路上你还会遇到帮助你的 NPC，虽然多数时候他们都是在看钱办事而已。玩家的任务就是生存，并且找出此次事件的真相。

这款游戏的清凉指数因人而异了。对于喜欢此类题材射击游戏的玩家来说，这款游戏绝对是款佳作。反之，像小 i 这样心脏承受力弱的玩家，光看着图标上血腥的骷髅头都觉得凉意十足了。



恐怖惊魂夜

文字探险 / ￥78.00/iOS　清凉指数

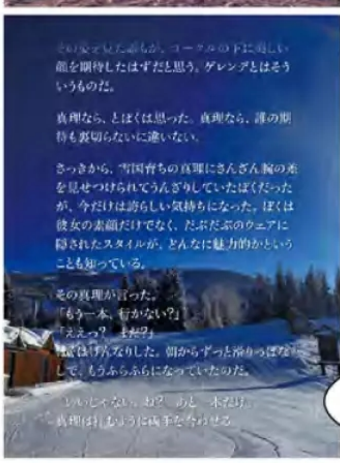
这是一款以书籍形式呈现的解谜冒险类游戏。

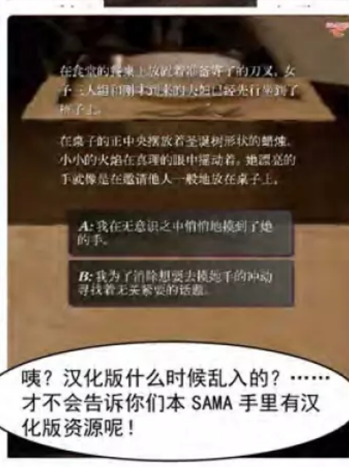
主人公透和恋人真理一道前往雪山滑雪，并留宿在真理叔父的旅店里。他们与同住的数位性格各异的旅客很快就相熟了，大家都认为这将是一场欢快的度假。不过在主人公入住的当晚一位旅客惨遭杀害，旅店的旅客们发现自己已经卷入了一场令人惊魂的恐怖之夜。

这世上最恐怖的，就是人类胡思乱想的脑袋了。就算没有暴力血腥的影像，自己也能把自己吓出一身冷汗。关掉房里所有的灯，记得戴上耳机，一起去到大脑深处的恐怖之地吧！









咦？汉化版什么时候乱入的？……才不会告诉你们本 SAMA 手里有汉化版资源呢！

大明浮生记

RPG/ 免费 / 安卓　清凉指数

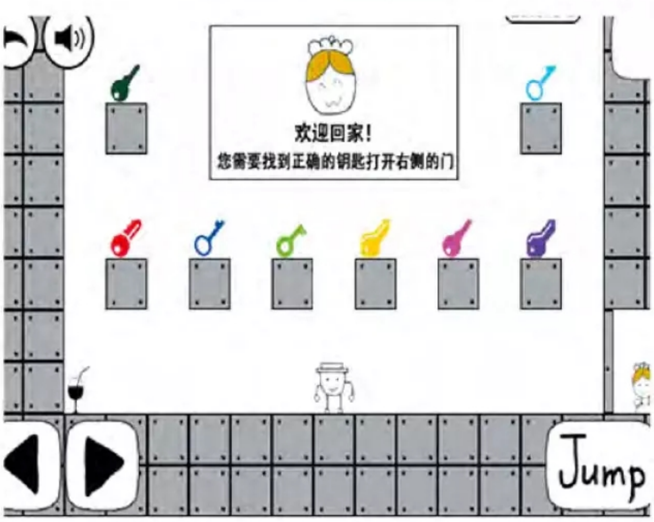




这是款以恶搞为主的游戏，除了游戏图标小秀了一把下限外，整体给人的感觉更多的是轻松、搞笑。

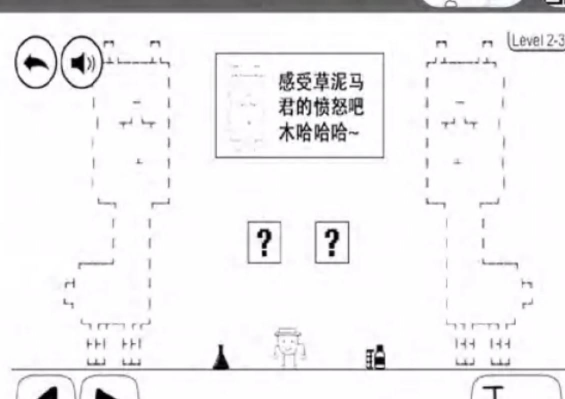
游戏以手写涂鸦式的画风，附以幽默搞怪的 NPC 及各种奇怪的任务系统，倒卖市场、草根科举，更有基友结婚系统……

技能的名字也是尽显恶搞之能：小强一击、菊花三弄、嘿，孙子、龟壳反弹、吸星大法、天马流星拳……只有想不到，没有做不到！

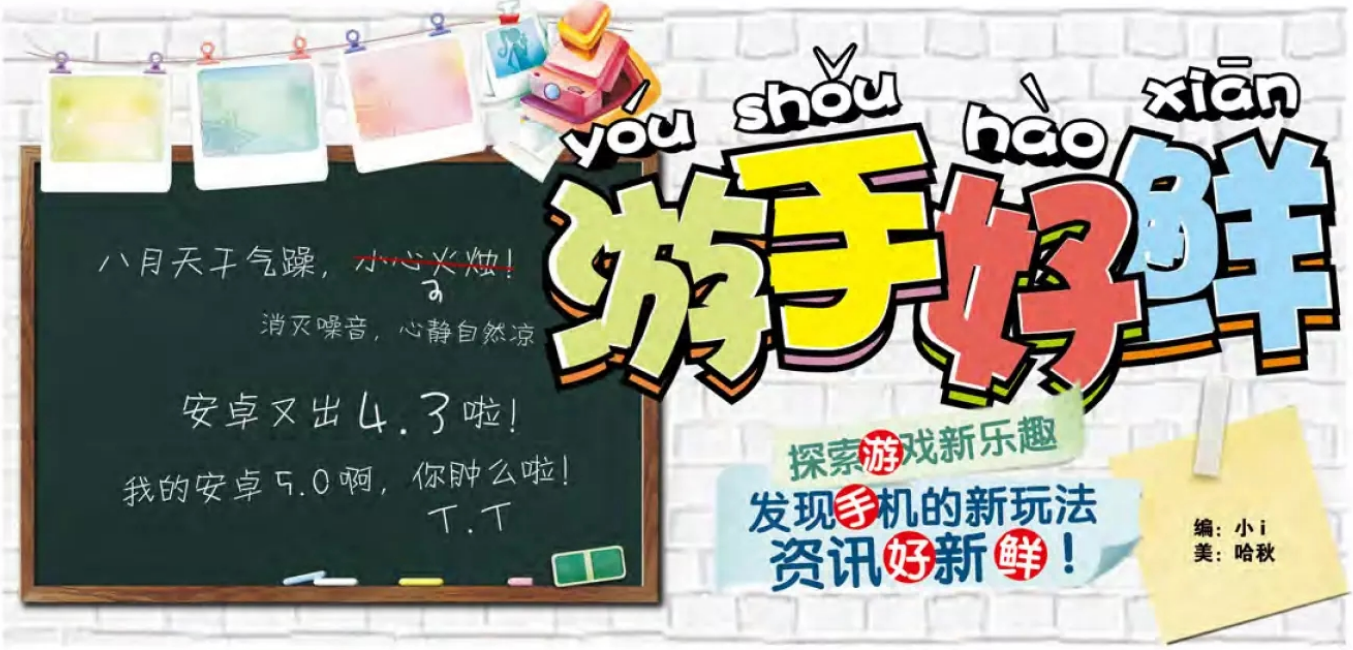


奇怪的大冒险

横版闯关 / ￥12.00/iOS，安卓　清凉指数



小 i 已多次介绍过其 90 后作者在 iOS 上达成的丰功伟绩。这个游戏就不多说了，相信很多人的智商都已被成功拉低到负值。窃以为有句关于智商的口号很适合此游戏的宗旨：没有最低，只有更低！



编：小 i
美：哈秋

关键字 分贝 噪音



分贝测试仪

安卓：免费 /785K/ 安卓 2.0+

* 使用手机麦克风测量环境噪音
* 灵敏度非常高
* 根据测试结果给出相近的参考项目





分贝计（免费）

苹果：免费 /3.3MB/iOS 3.2+

* 数字仪表包括平均、高峰和最大分贝值
* 工程高达 120 分贝
* 清洁和专业接口、刷新速率可调
* 暂停按钮冻结当前值
* 分贝声音指南

噪音计

安卓：免费 /1.29MB/ 安卓 1.6+

* 灵敏度高、噪音分级形容、提供环境建议
* 画面由仪表及数值两项组成、
* 可设置选项丰富







噪音测试仪

安卓：免费 /209.7KB/ 安卓 2.2+

* 除了测噪音外没有多余的功能
* 简单、实用、字大、霸气！
* 监测数值貌似比较准确









智能噪音检测

苹果：免费 /1.0MB/iOS 3.0+

* 噪音只能捕捉和处理分析
* 只管显示现在的噪音等级
* 提示你现在的噪音是否适合对话、睡觉等

Available on the App Store

关键字 白噪音 失眠

东方放松旋律

苹果：免费 /47.6MB/iOS 4.3+

* 应用程序《Relax Melodies》的东方主题版本
* 36 个高品质环境声、含 3 个双声拍频率用于脑波输送
* iTunes 歌曲集成。将用户最喜欢的歌曲与软件内置的放松音乐组合，打造个性的播放列表
* 可在后台播放混合音乐

相关应用

Relax Melodies Oriental HD

苹果：免费 /43.0MB/iOS 3.2+

白噪声

苹果：￥12.00/30.3MB/iOS 4.3+
安卓：免费 /20.11MB/ 安卓 2.1+

* 白噪声是指一些非常简单的声音。这种声音因为其音频的单调性和重复性，所以很容易让你感觉到疲劳从而打瞌睡。
* 这款软件就是通过这个原理设计的，软件内置了超过 40 种最常见的白噪声音频，你还可以进行睡眠设置，比如多长时间后关闭声音等等。

白噪音生成器

苹果：￥6.00/19.6MB/iOS 5.0+
安卓：免费 /160KB/ 安卓 1.6+

* 三种噪音、6 个彩色按键、音效佳
* 界面简洁、操作简单
* 夜间定时模式
* 安卓版容量小

雨声催眠

苹果：￥6.00/46.9MB/iOS 4.3+

* 模仿雨声、雷声
* 颜色模式
* 生效逼真出色、还原度高
* 界面依旧简洁，操作简单

各色白噪声

安卓：免费 /3.41MB/ 安卓 2.1+

* 多种白噪音，一音一色
* 艳丽的颜色就像女生化妆包里的粉底液
* 睡眠模式的时长最多可达 4 小时

Available for Android





欢乐推箱子

苹果：免费 /4.8MB/iOS 6.1+
安卓：免费 /1.2MB/ 安卓 2.1+

* 网友反馈推箱子两大作用
* 1、防脑锈；
* 2、可催眠，亲身体验：睡前玩一会儿：入睡快、睡得香、不失眠。
* 1981 年仓库番诞生于日本，国内称推箱子，近 30 年来风靡全球，益智游戏之经典，规则简单、内置答案、趣味无穷。

安眠药

安卓：免费 /5.05MB/ 安卓 1.5+

* 不要被名字骗了！其实这也是款制造声音的软件
* 通过许多大自然的声音让你精神放松，听着听着就睡着了。
* 你只要选好你要听的声音以及播放时间就可以了。

关键字 移动新闻

iOS 7 Beta 3 发布

iOS 7 Beta 3 发布，之前升级了 iOS 7 的用户可以直接升级。

此稳定性流畅度更高，在 4s 上运行几乎和 iOS 6 的速度差不多。文件夹更漂亮了，也增加了一些新的 UI 设计。中文字体经过了重新设计，使用了“常规”的 Helvetica Neue 字体，而不再是“超细”样式。你会发现在短信等界面，字体就像被加粗了一样。

Zynga 推真钱赌博游戏 面向脸书和移动平台

社交游戏开发商 Zynga 在西班牙巴塞罗那举行的一个发布会上，面向 Facebook 和移动平台推出多款真钱赌博游戏。

Zynga 表示，社交游戏仍然是其核心业务，但赌博游戏也是公司业务的自然延伸，让用户可以拿真钱下注，在社交游戏中碰一碰运气。据悉，Zynga 将率先在英国推出这些真钱赌博游戏，此类游戏在英国是合法的。

《FIFA 13》抢先登陆 WP8 诺基亚 Lumia 独占

EA 公司已经决定面向 Windows Phone 用户发布足球模拟游戏《FIFA 13》！此作拥有 30 个联赛、500 支授权球队、15000 余名球员和 32 座真实的体育场！

此次将要发布的新版《FIFA 13》在前期会作为诺基亚 Lumia 系列智能手机的独占游戏上市销售，安装包大小 951MB，需要 1GB RAM 运行。售价 4.99 美元，而随后还会添加对于其他 Windows Phone 8 手机产品的支持。



今年 4 月，日本电玩公司 Cygames 推出了免费手机游戏《巴哈姆特之怒—霸绝苍穹》。现在，由 HobbyJapan 所发表的志上通贩限定款式 AMAKUNI《巴哈姆特之怒“神击のバハムート”》登场角色【魔帅】关黑将军，1/8 模型，开放预购，发卖价格为日币 11,000 元（含税）。

商品名：HJ 志上通贩限定 AMAKUNI《巴哈姆特之怒》【魔帅】关黑将军 1/8 人偶模型
大小：1/8（全高 22 公分）
价格：11,000 元（含税）
发卖日期：2013 年 11 月

预定 11月 推出

《巴哈姆特之怒》人偶模型

此次发表的关黑将军 1/8 模型全高约 22 公分，制作师利用到插画师的风格，打造出手持强力致命性武器以及身上所搭配的性感铠甲，将斗篷一挥之下所展现的霸气型态，背上露出巨大黑色翅膀的模样，在闇黑将军性感的腰部曲线与腿部线条的衬托下，充分展现出将军应有的气势。开始预订期间为 2013 年 6 月 25 日～2013 年 8 月 12 日止。

如果你每月总是习惯性第一时间入手《电攻》并读到了此消息，那么恭喜你！还有足够的时间参加预定噢！

App Store 五周年 十款热门 App 限免

Available on the App Store

7 月 10 日是苹果 App Store 正式上线五周年的日子。从 7 月 8 日开始，苹果公司特意挑选了数款热门的游戏或应用提供给所有 App Store 用户免费下载。

这十款 App 为：

- 无尽之剑 2
- 鳄鱼小顽皮爱洗澡
- 翼飞冲天
- 赤脚世界地图
- 超级兄弟：利剑与魔法
- 罪恶之地
- 简易日记
- 覆盖
- 移动 DJ 台
- 如何烹饪一切

10 款 App 还有多少你没体验过呢？

波士顿大学起诉苹果侵犯专利

你以为起诉苹果的只有手机厂商吗？这次的原高是波士顿大学！

据 Boston Herald 报道，波士顿大学已经在马萨诸塞州联邦地方法院向苹果提起诉讼，称苹果的 iPhone 5、iPad 和 MacBook Air 等产品都使用了一种叫做“高绝缘单晶氮化镓薄膜”的专利，构成了侵权。

氮化镓薄膜对于电子业来说是一种非常理想的材料，因为它可以被用来制造廉价而紧凑的全固态蓝色激光器，其应用范围相当广。一般用于制造 LED 和半导体设备。而此项专利属于波士顿大学的一名教授，他将专利授权予波士顿大学。

《我叫 MT》纸模出现澳大利亚总理办公室



有网友爆料了一张来自澳大利亚总理办公室外用手机拍摄的照片。照片中，中国第一手游《我叫 MT Online》的纸模出现在澳大利亚总理茱莉亚·杰拉德的办公室门上。

据悉，照片和此前《我叫 MT Online》游戏开发商卓越游戏发起的“MT 在全世界”的活动有关。活动号召全球《我叫 MT Online》玩家制作纸模进行拍照留念，没想到这款纸模竟然能够出现澳大利亚总理办公室门口。还有一位 MT 玩家称自己在白宫工作，想把这款纸模贴到奥巴马的办公室。

《无尽之剑：地下城》胎死腹中

苹果公司曾在 2012 年 3 月 7 日举办的 New iPad 发布会上公布了 iOS 平台明星品牌新作《无尽之剑——地下城》，但这部作品并没有继承系列前两部的好运：ChAIR 的创始人兼创意总监透露该项目已被取消。

Epic Games 官网发布的播客（PodCast）中邀请到了《无尽之剑》系列开发工作室 ChAIR 的创始人兼创意总监 Donald Mustard，他在谈话中透露了《无尽之剑——地下城》的命运：工作室关门，项目胎死腹中。“这款游戏的理念源自 Epic，我们非常乐意对其提供支持，但随着工作室的关闭，这款游戏也遭到了取消。”

《唯一性百万亚瑟王》来袭 不出牌一样坐拥后宫



《扩散性百万亚瑟王》的开发商 SQUARE ENIX 注册的新商标遭到曝光，根据注册文件描述，该商标名称为“唯一性ミリオンアーサー”（唯一性百万亚瑟王），是一部衍生作品，将登陆 iOS、Android 及 PSV 等多个平台。

本作不再是卡牌游戏，而是 SE 最擅长的 RPG 游戏。游戏的主角依然是狮心王亚瑟，沿用原作的世界观，监修也将由以《魔法的禁书目录》闻名的镰池和马继续负责。这次亚瑟王身边多了 4 位美丽骑士的陪伴，被游戏杂志 Fami 通称为“后宫角色扮演”游戏。



苹果 App 售价调整 中国区最低 8 元

苹果日前向全球多个地区的开发者提供了新版本的 AppStore 商品定价，以配合美国地区 AppStore 商品的价格构架。

根据苹果做出的改动建议，中国区 AppStore 商品的最低价格已经由 6 元变为 8 元人民币，对应美区的 0.99 美元，开发者获得的最低分成则变为 5.6 元人民币，依然是商品售价的 70%。接下来就是对应 1.99/2.99 美元的 12/18 元人民币，和原来的价格保持一致。再接下来就是对应 3.99 美元的 28 元人民币，高于原先的 25 元。最后是对应 4.99 美元的 30 元人民币，这一点没有变化。

如果 AppStore 的售价真的上8了，你们是是会继续购买新应用，还是转战越狱市场呢？！

大家可通过微信参与话题讨论，快来尽情释放你的怨气吧！

关注电攻官方微信公众平台
微信二维码扫描关注
朋友搜索关注：pcgg2013



轩辕剑 6

◘编：阿宅 ◘美：咖啡

游戏类型	角色扮演 RPG	制作公司	北京软星
		运营公司	畅游搜狐
游戏特点	国产经典游戏续作、全新游戏系统	发售日期	2013 年 8 月 1 日
适宜人群	喜欢古风的玩家、脑残粉		

剑的传说 再起风云

全新战斗模式



在《轩辕剑 6》中，每一位主角的普通攻击都有 3 段可选，根据时间槽的积累情况，可以有 3 种不同的攻击可选。消耗时间越长，招式会愈加华丽，攻击效果也更佳。除了凤天凌使用剑战斗之外，其他四位主角的战斗方式都各具个性，3 段连击的效果也各有不同。

识别破绽可降低对手防御

普通攻击虽然名为“普通”，却拥有奇术、奥义等技能无法取代的一项功能，积累破绽值。无论是人还是怪物，在战斗中都会存在破绽，破绽值积累到一定程度，玩家就能够识破对手的弱点，令其防御力大幅度降低。此时如果联手展开进攻，相信再强大的 BOSS 也会瞬间败下阵来！由于玩家可以控制每次普通攻击的连击数，想要控制对手破绽露出的时机会更加容易。

多种特效带来无穷变数

在刀光剑影的战斗过程中，普通攻击也会以一定几率触发特殊效果，给战斗带来变数。游戏中的普通攻击可触发的特殊效果多种多样，如：

闪击——产生双倍于普通攻击伤害的会心一击效果；

格挡——攻击被格挡，将会大幅度降低伤害值；

闪避——躲闪开敌人的攻击，被攻击方受到伤害为 0。



姬亭普攻终极技 以火箭引燃对手

随着玩家等级和装备的变强，以上三种特殊效果的施展机会也会增加，而具备连招的普通攻击，不仅让战斗更加好看，也可以通过更多的攻击次数更频繁的触发这些特殊效果，尚有反击、卸劲、协防等状态；普通攻击同样也能惊心动魄，充满变数。



由于瑚月攻击被对方闪避，导致失手



游戏自动档与手动档可随时调整，便于玩家掌控战斗节奏

手自动切换调节战斗节奏

在多角色上阵的情况下，手自动模式切换为不同需求的玩家提供了更多乐趣。高端玩家可以同时操控三个角色战斗，体验战斗的紧张与刺激感。在固定的时间内，根据战斗难易程度，玩家可以随心安排多角色之间的配合，自由度更高；而“手残党”们也不必担心，因为游戏依然保留了自动档的模式，玩家可以选择自己最中意的角色进行操控，其他角色设置自动档，与电脑共同配合完成完美的打击。

战斗技前瞻

以剑为武器的凤天凌，从小跟随名师练剑，对于剑术的基本功更是在不少剑客之上，这也让凤天凌有了自创奥义的实力。而在跟随师父学习玩第一招奥义技能之后，奥义技能的界面便会开放，之后就是由玩家自由发挥创造的时刻。而随着人物等级的提升，会有更多基础奥义技能解锁，从而组合出更加多样化的奥义技能。

奥义技能按照基础大类可以分为四大类（对应红、蓝、黄、白四种颜色的按钮），每一类奥义可以链接1次。将四种基础奥义组合起来十分简单，但如何使用好才是关键，不同阶段的基础奥义对应不同的功能和作用。不仅可以攻击敌人，有些组合还具备特殊的战斗效果。以凤天凌为例，他的大部分奥义招式都属于攻击类，其中又分为群体攻击和单体攻击，攻击方式又有重击和多次攻击以及剑气攻击的分别，在不同的战斗环境下，合理组合起这些特性，就能更快的击倒对手。


奥义合成界面


奥义起势，剑指强敌


以点带击，暴风骤雨


剑舞流光，削铁如泥

凤天凌奥义之“起”

不同的起手势能带来不同的发动效果。分为“纳”、“蓄”等不同基础招式。

纳：左抬腿、左剑指伸直向前、右持剑后拉平举至头。能降低内息之消耗。

蓄：左虚步、沉右身、左把腕、右持剑平举蓄力于胸。能快速发动招式。

凤天凌奥义之“递”

决定了招式的攻击范围与每次攻击的强度，也是连接基础奥义之间的关键。分为“点”、“崩”、“横”三式——

点：可快速变换出不同方位与动作。主多次攻击。

崩：做出扭身或旋剑的动态后再进行攻击。主重力攻击。

横：透过蓄力的动态，进行片刻的调息后，能将攻击化为无形剑气。主范围伤害。

凤天凌奥义之“发”

奥义招式的核心，决定了招式的威力、攻击的次数和属性。也是四种基础奥义中最变换无穷，最富变化的一环。分为“刺”、“撩”、“挑”等多式——

刺：凭借剑尖与速度发动出点的伤害。

撩：凭借剑尖与刁钻的攻击角度发动攻击。

挑：凭借剑尖与各种由下往上攻击方式伤害对手。

削：凭借剑刃与快速的舞动方式伤害对手。

凤天凌奥义之“终”

顾名思义，奥义招式的终结，为下一次攻击做好准备。

合：通过圆身收式将招式圆满结束。


圆身收势，百战不殆

这里展示的奥义基础并非是凤天凌的全部奥义，而除了以剑技为主的凤天凌之外，还有以音律为奥义组合的瑚月。以手势结印为奥义组合的迦兰多，以弓道为奥义组合的姬亭、以战甲机关为奥义组合的蓉霜——千变万化的技能组合，以奥义之名，全部由玩家自主掌控！加上经典的奇术学习系统，空前海量的招式令游戏每一场战斗都绝无重复，一定会令剑的传说，更加精彩！


迦兰多以拉凯和手印施展奥义


姬亭奥义技能以弓道为核心


瑚月奥义以宫商角徵羽为奥义之发

属性叠加的合击技

《轩辕剑 6》采用了全新的属性系统，火、瘟、水、雷、邪、岩六大属性中除了“邪”之外每个属性均对应到一位主角。战斗中如果小看了属性的变化，不仅有可能“中招”各种异常状态，还会因为属性相同导致术法威力大降。而奇术合击的一大功用，就是结合任意两位角色的不同属性，带来如“岩 + 雷”、“火 + 岩”甚至“水 + 火”等两种属性叠加的攻击，让敌人防不胜防。

涛炎掬闇影



水火同出，阴阳并济，水雾与硝烟随风扩散，置敌于其中，如入重重迷雾，无可抵御。

岩雷入百会



雷鞭初动，犹如天闪，陨石千坠，铺天盖地，击入一身之宗，百神所会，更使周身酥麻，无从回避攻击。

艮离临八荒



赤炎威力奇大，巨岩滑动则劲气逼人，形势古朴，内藏奇变，逐渐席卷，俱成焦土。

好感度

奇术合击威力巨大，同时大量消耗奇术发动者的“真元”，正常情况下，随着主角们实力的提高，就会自然学会更强大的奇术。对于“奇术合击”而言，角色将会随着旅程的进展慢慢学习到合击法术。偏偏 游戏主角之间关系复杂，远非情敌、挚友这样的词语可以简单概括。而且，即使是同样的两人发起的合击，根据发动者的不同，合击技能也完全不一样。

提升好感度的方式，在《轩辕剑 6》中，这一方面会有剧情进程的左右和影响，并会影响在战斗中的表现。例如：及时为濒死队友伸出援手等状况。



提升好感度的方式，在《轩辕剑 6》中，这一方面会有剧情进程的左右和影响，并会影响在战斗中的表现。例如：及时为濒死队友伸出援手等状况。

奇术

奇术攻击与奇术合击均属于奇术，不同的是后者的发动需要合击角色都在战斗中登场。前者只需要战斗的角色有足够“真元”即可发动。想要学习到各种奇术，规则十分简单：当每次战斗结算之后，若获得战斗奖励达一定条件，会解锁某些技能，主角即习得该项技能，有些较为特殊的奇术则会在剧情中学习到。

所谓大隐隐于市，在商周时代亦有不少高手在这个世间生活，而如果主角们愿意帮助他们完成一些小小的心愿和任务，说不定就能获得指点，从而学得自己很难领悟到的强大奇术。对于志在收集所有奇术的玩家，可不要错过了无处不在的支线剧情任务。

如果说奥义与奇术合击是击倒怪物的最佳手段，那么作用丰富，功能千差万别的“奇术”则是战场中的节奏控制器。很多角色的奇术都具备回复人物的体魄（生命值）、真元之功用，不仅如此还能解除各种 debuff，或者赋予队友攻击力、攻速、防御力加成等各种 buff。而相比于奥义与普通攻击，奇术还可以在战斗之外使用，比如可以在 100% 逃离战斗的“玄风隐隐”，解开地图迷雾的“太华清风”，都会给予玩家巨大的帮助。



奇术：应钟冽泉

吹走孟冬之律，以其冷冽之息，冻凝霜露、流泉，使敌难挡。

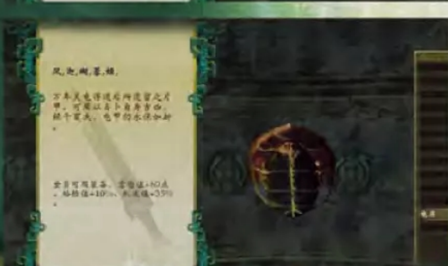
全方位 3D 道具预览

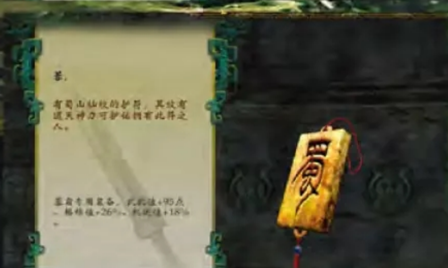
曾几何时，如雷贯耳的“十大神器”只能通过 2D 原画的方式展示给所有玩家。但在《轩辕剑 6》中，您不要再面对静态的游戏界面进行脑补，而是在全新界面“兵工谱”中感受这些动态 3D 形态的武器、装备和饰品。神兵利器、物华天宝——抛开这些单纯的词语，让我们在《轩辕剑 6》中用实际操作感受道具们的灵性吧。

斑驳古旧的龟历，精巧珍贵的空桑木钩，纹有道天神力的蜀山护符——在游戏中这并非是抽象平面的一幅幅 2D 画面，而是玩家可以通过手动操作来鉴赏的游戏道具。在即时光影的映射下，这些道具会在不同的角度折射出不同的质感，让玩家更能感受到此物品的存在感。

除了将武器、防具、饰品进行分类，本次还加入了完成度的玩法——搜集齐一定数量的对应装备，就能够解锁成就，获得额外的奖励！当然，此次展示的“兵工谱”界面并非全部的功能形态，正如开头所说，“十大神器”作为轩辕剑游戏系列最著名的“道具”，自然不可能错过在全新系统中华丽登场的机会，更多震撼玩家的感官体验，自然需要在亲身游戏中慢慢探寻了。











失落的星球 3

■编：阿宅　■美：咖啡

游戏类型	第三人称射击	制作公司	Spark Unlimited
		发售日期	2013 年 8 月 27 日
游戏特点	太空殖民、高端画质		
适宜人群	喜欢太空冒险的童鞋们		




体形庞大的 BOSS 相当有威慑力



说到《失落的星球》，很多人的印象都是“极寒世界”。也可以这么说，扛起这次作为世界观的“回归原点”这一关键词的确实是《失落的星球 1》代时候的那种极寒世界。标题虽然是《失落的星球 3》，但在系列的时间轴上则是比《失落的星球 1》更早，是讲述早期 END-3rd 的开拓剧。

制作组考虑了新的世界观以及游戏的并立性的基础上制作了这款游戏。作为系列的最新作，发现其“新”是很有必要的。在考虑如何去表现这一点的时候，我们想到了将舞台倒回过去，刻画一个更严酷的“极寒世界”。由此，与这种世界观想匹配的新的乐趣、带入感也会应运而生的吧。

我们追本作描写的是 EDN-3rd 开拓期的先驱者们的艰辛。所以，使用锚枪到处移动在视觉上及世界观上是否符合的争论确实存在。而且，技术上由于也是过去时，也有人提出是不是可以将其视为试作品。所以较之以前的作品，这次可以说在所有的地方都受到了使用限制。

在游戏制作中，如何让人感受到世界观、怎样才能有带入感是很重要的。

吉姆越是有着和普通人一样的能力和思想越能拉近与玩家之间的距离，从而让玩家感受到他的心境。我们就是将他塑造成这样的一个富有亲近感的主人公。

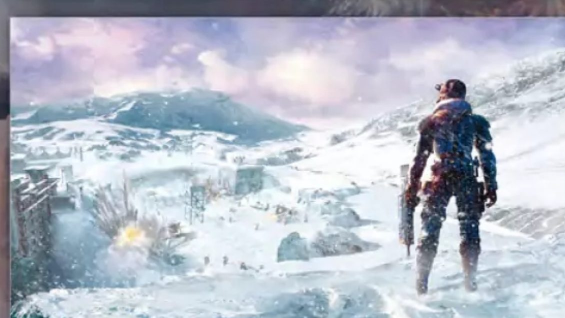
在本作的时代中，NEVEC 是从事移住活动的民间企业。原本是以营利为目的，恐怕是随着移住活动和 T-ENG 的发现，渐渐转变为了以军事为目的榨取资源的恶德企业吧。细节方面这里不便透露，随着行星的开拓会有意想不到的展开，请大家期待吧。

此次游戏采用了“动态捕捉”技术。以行动捕捉获取演员的动作、以面部捕捉获取演员的表情，同时收录声音。这一切都是同时进行的，由此将演员的一举一动投影到游戏中。











载具战也是本作的一大玩点



细胞分裂 6：黑名单

编：阿宅 美：咖啡

游戏类型	冒险游戏	制作公司	Ubisoft
		发售日期	2013 年 8 月 20 日
游戏特点	经典射击游戏续作、近未来高科技		
适宜人群	COD 玩厌了的童鞋们		

本作将会出现 3 种不同的游戏方式，同时，还引入了全新的 economy 系统来使游戏更加平衡，易于理解。

他们分别为“鬼魂 Ghost” “猎豹 Panther”以及“突击 Assault”模式，玩家们听名字就大概能猜出来具体的游戏方式到底是什么，“鬼魂 Ghost”模式强调潜入，射杀敌人的数量要尽可能的少，最贴近传统的“鱼叔”系列。“猎豹 Panther”强调在保持潜入隐秘状态的同时，又能完美的射杀敌人（数量越多越好？），与它最相像的就是《细胞分裂：断罪》，最后是“突击 Assault”模式，允许玩家强行突击，额，当然这就不是《细胞分裂》系列了。

借助 PC 的强大力量，开发者们使用了环境光遮蔽，创造出感觉更加真实自然的光线，开发团队还使用了 TXAA 技术，这是一种增强版本的抗锯齿技术。另外，在增强阴影的视觉效果方面，他们也做了许多工作。Wilson 认为这些改变是《细胞分裂 6：黑名单》的核心，因为这创造了更接近自然的光和影。考虑到阴影在《细胞分裂》游戏某些特定的秘密情节中处于一个特殊的地位，阴影越接近真实越为重要。

Wilson 还指出，开发者们目前正在视差贴图的工作中，这项技术旨在让环境显得更有深度。通过使用 Direct X 11 技术，开发团队希望能够在图像中使用更多的细分镶嵌，这将会使物体看上去更精细。

艺术总监斯科特·李告诉 Arabic Gamers：“很显然，我们正在为当代主机平台做着紧张的开发工作，让我们喜不自胜的是，我们还会把开发工作扩展到全平台。

“对于次世代游戏，我们正在准备的计划有一堆。当然啦，现在还不是谈论这种事的时候，不过我非常期待山姆的新冒险，新的冒险内容将更加丰富，也会更加精彩。山姆还会回来的。”

今年三月，Ubisoft 多伦多工作室总经理婕德·雷蒙德说，完成《细胞分裂 6：黑名单》之后，还有五个游戏开发项目等着工作室去完成。她说：“我们有两个很大的合作项目，涉及到 Ubisoft 两个最大的游戏系列。我们还有两个新 IP。”第五项开发工程就是《细胞分裂》的一款新游戏。






设计对白："交出你的节操！"
SUPERB
设计对白："不给就别怪我自己动手了！"



黑道圣徒 4

◘编：阿宅　◘美：咖啡

游戏类型 第三人称射击　制作公司 Volition Inc　发售日期 2013 年 8 月 20 日
游戏特点 拉风有型的黑社会、装逼的战斗
适宜人群 想要发泄对现实不满的童鞋们

本系列以其华丽的画面和与 GTA 相媲美的高自由游戏系统获得了不少游戏玩家拥戴。其中，爽快的打斗及超神奇的交通工具，如飞机、直升机、机车、船只与车辆可让玩家驾驶，而新的打斗动作，像是格斗、射击与人肉盾牌则让玩家大呼过瘾。

在 THQ 倒闭之后，《黑道圣徒》系列游戏开发并没有停止，制作小组 Volition 今天公布了《黑道圣徒 4》三大版本包装盒，暗示《黑道圣徒 4》不久之后就会发售。

在《黑道圣徒 4》中，玩家将扮演前代游戏中圣徒们的首领，现在的美国总统。而我们刚刚得知在经过这部作品之后，《黑道圣徒》系列现在这条故事主线就将告完结。

在《黑道圣徒4》中，一个邪恶的外星种族控制了地球，它们的领导人叫做Zinyak皇帝，而我们这位总统的任务就是要终结它们的邪恶计划，并从它们手中夺回地球。

根据游戏设计总监 Scott Phillips 的说法，伴随着游戏中那些荒唐搞笑的事件，现在这条故事主线将在这部游戏末尾画上句号。

“我们当然考虑用《黑暗圣徒 4》来为现在这个角色和现在这帮圣徒们画上句号。我们期望能在将来推出更多的《黑暗圣徒》游戏，也期望将来能有粉丝喜欢将来的游戏，而到那时，游戏可能会采取一个完全不同的方向。”

近日，Deep Silver 正式公布了《黑道圣徒 4》珍藏版的内容，玩家现在已经可以在数家北美的零售商预购。可以说《黑道圣徒 4》玩的就是超另类设计风格，加之珍藏版限定内容一定会玩的超爽，来一个形似“喷火吉他”的道具如何？

珍藏版售价将为 99.99 美元，其中包括一把 12 英寸的复制版跳舞枪，这把枪上安装有激光瞄准装置，而且预设有游戏中同款枪支会发出的那些歌曲。

另外，珍藏版还包括一座8英寸高的Johnny Gat雕像，以及一个口袋大小的末日按钮。

购买了这套珍藏版游戏的玩家也可以同时享受到“三军统帅”预购包中的所有奖励内容。









拉风，有型是我们不变的宗旨

枪林弹雨靠闪

跑路追击靠腿

致命一击靠手

编：Samtown　美：咖啡

英雄连 2



游戏关键字

剧情太老套 二战已死 不如一代
高端画面告诉我们又可以换电脑了
音效有进步 联机内容丰富
期待英美日军的资料片

游戏评级	14+ 有战争暴力场景，二战策略控
制作发行	Relic, SEGA
发行日期	2013 年 6 月 24 日

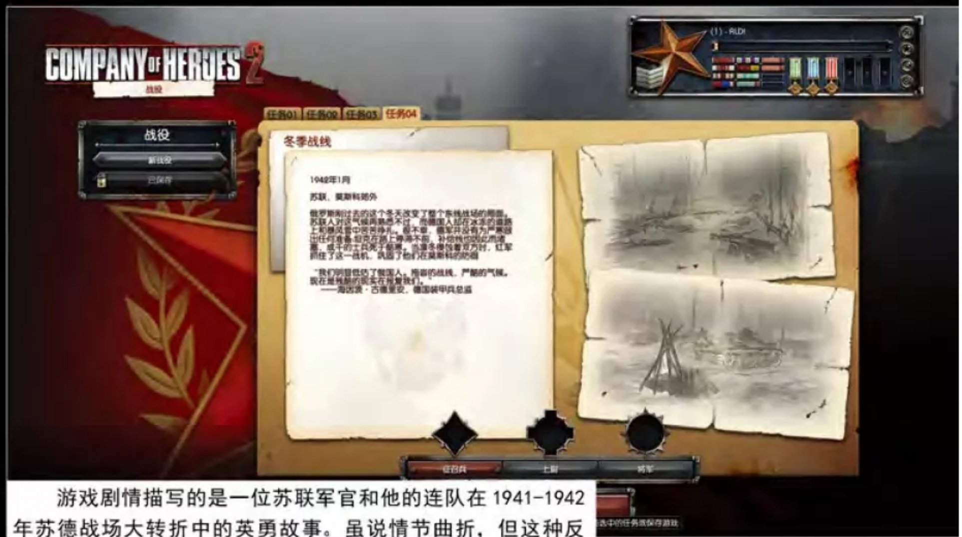
综合评分 7

画面　剧情　操作　音效　创意



阿汤叔

我从今年年初就开始期待这款游戏的发布，却被发行商 THQ 的破产风波浇了一盆冷水。游戏跳票了整整半年，好在开发商水雷公司和收购者世嘉还算是厚道，终于在 6 月份发布了游戏的内测和公测版本。当时拿了激活号上去玩很是激动，对游戏华丽的画面和震撼的音效留下了很深的印象，而操作、玩法、兵种单位设定等方面虽说和前代相比变化不大，但也没什么缺点可寻。大家都知道，国外大作的测试版一般都给你玩个人机对战或联机关卡，剧情啊、单位啊、细节等方面在正式版还会给你更多惊喜（比如《星际争霸 2》），但我的这份期待惊喜却在正式版发售的那天戛然而止……原因归结成一句话：其实玩玩公测版就足够了……如果你想了解更深的症结，下文中听我细说。



游戏剧情描写的是一位苏联军官和他的连队在 1941-1942 年苏德战场大转折中的英勇故事。虽说情节曲折，但这种反映个人英雄主义剧情最好的游戏表现形式还是第一人称射击（FPS），甚至是当年让人回味无穷的《盟军敢死队》，而游戏的战役我真的是滚瓜烂熟了……





画面能放大到 FPS 的角度，这一点还是沿袭了前作的特点。但我总觉得这是个鸡肋，很少有人会用这种视角去玩即时战略游戏，顶多观看一下自己的胜局录像。有这样的工夫还不如多开发一些二战武器兵种类型和兵种升级呢！





此次游戏把单人难度挑战、电脑遭遇战和玩家联网对战合成一体为“战争之路”模式，玩家通过完成这些关卡、难度和成就来解锁新的战斗等级、技能以及装备涂装效果等，是游戏中最耐玩的一部分。

金玉其外 败絮其中

当一款游戏的卖点只剩下华丽的画面，那又和泡菜网游有什么区别呢？

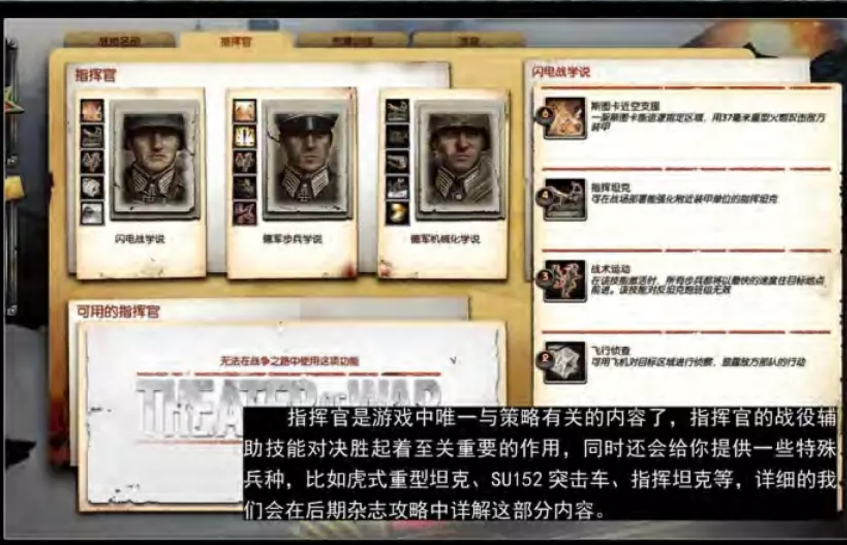
《英雄连 2》这款游戏在发布之初就面临着两大挑战，一是二战题材游戏已经步入了油尽灯枯的死胡同，同类型的游戏多的用手都数不过来，每场经典的战役，每种特色的武器，以及每个不同年份下的战争背景都被游戏厂商翻了个底朝天，连玩家都能倒背如流，还有什么卖点可谈？以至于如《使命召唤》和《荣誉勋章》这样的 FPS 游戏直接放弃二战，拿现代战争开刀，反而收得奇效。二是即时战略（RTS）类型的游戏也已经走下神坛，完全被小众化和边缘化了。即便是当年在电竞界红极一时，现如今也被 DOTA 类赶上了悬崖，看看“星际 2”和“LOL”的全球玩家人数对比你就懂了……也就是在这样的大环境下，THQ 宣布了《英雄连》的续作。其实我之前就对这款 2006 年发布的 3D 二战即时战略游戏不太感冒，原因就是能超越它的作品实在是太多了，我随便举三款游戏的例子，它们分别是《突袭》《近距离作战》和《R. U. S. E》（兵者诡道）。2000 年由 CDV 发布的《突袭》可以说是这一类型的鼻祖了，怎么说都有种先入为主的味道。在当年，这款游戏就已经将盟军和德日军的武装兵种创作得十分细致，二战中各种经典战役也都写进了剧本，可以说除了它是个 2D 游戏外，无人能出其右了。而《近距离作战》系列虽说时间更早，但我一直都觉得这款游戏更应该叫“英雄连”。因为它的游戏类型更接近于连队中的战术配合和操作，以展现小规模场景下的战役为主。《R. U. S. E》是最晚的一部，2010 年 UBI 一发布就引发玩家热议，那时游戏 3D 技术早已炉火纯青，展现大规模战役的场景和部署不在话下，因此《R. U. S. E》就像它的中文译名一样把即时战略更策略化，引入了大量可实施的兵法诡计。最关键的是游戏有一点超前的设想，就是在沙盘地图上的“笔”画“指”挥，虽说 IPAD 版本至今杳无音讯，但无论如何也给 RTS 的未来指了一条明路。与这三款风格各异、特点明显的游戏相比，《英雄连》系列真的只能用中庸一词来形容，该想到的创意别人都已经做到了，想不到的创意它还是想不到，开发商是想做到最好的，但最终也只是做到和别人差不多好罢了……说到这里读者势必会问：“既然如此评价前作，你又为何那么期待《英雄连 2》这款游戏呢？”这完全是出于一个专业玩家和游戏编辑角度对这一系列类型游戏的怜惜之情。国外报道中提到《英雄连 2》是年度 RTS 游戏排名前三的作品，试问今年这种类型游戏一共才几款？与二战相关的又有几款呢？没错，我是很期待这款作品，我期待它能像《突袭》和《R. U. S. E》那样吹来一股独特的二战清新之风，但最终当这款游戏的卖点只剩下华丽的画面和音效时，那又和如今韩国的泡菜网游有什么区别呢？我相信每个真正玩家的心里对游戏好坏的衡量标准根本上是一致的：我们要好玩的游戏，而不是仅仅好看而已……




作为另一个大特色，整个暴风雪场景给战斗带来的影响还是很明显的，比如士兵在深雪地里移动速度的迟缓，暴风雪对单位能见度的减弱，以及最独特的，士兵长时间暴露在暴风雪下会冻死，解决办法只有靠近火堆或进入车辆、建筑物和防御工事内。



游戏 CG 和画面肯定是最好的了，但这也加重了我们电脑的负担，我去年刚买的机子现在跑这游戏，遇上暴风雪还是卡得不行，只能调整为最低效果……情何以堪啊！



指挥官是游戏中唯一与策略有关的内容了，指挥官的战役辅助技能对决胜起着至关重要的作用，同时还会给你提供一些特殊兵种，比如虎式重型坦克、SU152 突击车、指挥坦克等，详细的我们会在后期杂志攻略中详解这部分内容。

编：X先生 美：咖啡

狂野西部 枪手



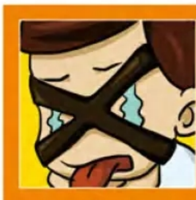
游戏关键字

粗犷 吹牛故事
牛仔决斗略显别扭
老枪就是子弹太少
黑线描边

游戏评级	18+ 对番茄酱有高免疫的人，复古枪械爱好者
游戏制作	Techland
游戏发行	育碧

综合评分 7.5

画面
剧情
操作
音效
创意



X 先生

上一代狂野西部取名“毒枭”，上市后的评价不高。这次游戏回归经典，把时间拨回了美国西部大拓荒的时代。这种改变取得了成功。《枪手》是一款品质良好的射击游戏。虽然不能达到神作大作的高度，但喜欢西部片风格的玩家一定能从中获得不少乐趣。它充分地展现了西部牛仔题材的美丽、丑陋和邪恶。


游戏放眼望去全是明信片般的西部风景


手持双枪和番茄酱


发泄怎能少了大型火器



所有快速载弹都是推荐天赋



决斗一次有气氛，多次就乏味。





快速射击显示敌人



子弹时间闪避子弹

好的坏的和丑的



美国历史上的西部拓张是一段既有传奇又有原罪的浓郁历史。相关的艺术作品也被称为“西部牛仔”味。它是一种特色鲜明的题材，其中包括标签性的元素：昏暗的酒吧、满脸横肉的恶棍、黄沙映衬的世界、冷面的残酷杀手、路边的土匪、还未铺设完整的铁路、住在棚户里的法外之徒、巨大的神奇的财富积累。西部的规则是话不投机就能掏枪相向，而主角总是有着近乎神奇的枪法。

“西部牛仔”的鲜明特点往往也限定了它的内容。此类题材的内容向来比较简单，一般就是警长和法外匪徒之间的枪战。人们出于娱乐休闲的目的关注故事与情节，不可避免地落入“好人战胜坏人”的套路。面对早已固定的元素，制作人只能遵循标准化的流程，生产出雷同的产品。

《狂野西部：枪手》也是一款西部游戏。它里面有不少反复出现的老桥段、老标签。但好在游戏的设计师还算尽心尽责。他们在讲故事时用了一些小滑头，把老派的故事又一次讲得精彩有趣。

开始游戏后，玩家就跟着一个喝醉酒的大叔回顾他之前的传奇经历。随后的射击和战斗都是这段传奇倒序的再次演绎。整个游戏过程就像在听一个老笑话，虽然心知肚明，但还是愿意等着对方抖包袱。如果游戏中偶尔冒出一两句荒唐对白，也许会拖低整体质量；但若通篇都是恶搞胡闹，前言不搭后语，反倒能成就一部无厘头佳作。这就是玩家心态使然。既然你本来就没有认真对待，那干脆也就不当真玩了。游戏里的各种奇怪和不合常理的细节都能被解释为夸张的虚幻感。

这种虚虚实实，亦真亦幻的感觉是游戏叙事的一大特色。由于采用了这种倒序的手法，普普通通的砰砰砰的流程，化作了改写历史的再次复述；也是因为这种口述回忆的方法，玩家战斗中就不会太在意那些荒诞的细节，反正就是吹牛皮，吹到圆满，听得欢乐就好。

在故事中，敌人一会儿出现，一会儿又凭空消失了。同一张地图会重复通关，但是变成了不同的角度。游戏中玩家有两种超级能力，第一种是把画面变成慢镜头，突出显示敌人的位置，便于瞄准射击，另一种是让你像《黑客帝国》里尼奥一样可以躲避子弹。超能力如果用“吹牛”的角度来看也就讲得过去。

游戏画面用了类似《无主之地》的黑线卡通渲染技术。这种画面感在现在琳琅满目的射击游戏中也算独有风味。配合漫画定格的过场，它就完全成了一款互动幽默作品。

枪是一切的主宰，它象征的是一个没有法律只有暴力、没有秩序只有强权的蛮荒社会。

整个故事战役的时间大约有五到七个小时。战斗的过程和故事的设计比较起来毫不逊色。在美国西部题材中，枪是一切的主宰。它象征的是一个没有法律只有暴力、没有秩序只有强权的蛮荒社会。

这种粗暴的特质最吸引年轻的男性。无论人类怎么进化，雄性荷尔蒙都是不会改变的。一次精妙的爆头绝对可以算上人生一大乐事。一连串的爆头连击瞬间让畅快淋漓之感涌满身心。游戏努力地还原了那个年代的枪械。那时候枪支的子弹数量有限，也许你打多了会感觉自己好像学会了一门合理使用左轮手枪 6 枚子弹应付何种局面的超能力（虽然仅是在虚拟世界里）。那时候枪支都是实用的器械，握住它们射击能迸发出速度感和苍莽中的雄性力量。传统风貌的射击界面让人回忆起古典的街机。总而言之，这是一款射击游戏，简单直接的天赋树配合下打得爽最重要。

娱乐化不应该等于没深度。制作方也试图在游戏中加入更多的内容体验，他们成功了一半。

《狂野西部：枪手》不是严肃正经的硬核射击游戏，它只讲究气氛和感觉。但是娱乐化不等于没深度，制作方也试图在游戏中加入更多的内容体验，他们成功了一半。

刚上手这款游戏的时候，玩家会误以为是小时候去游乐场玩那种“弹出木板靶子”的射击游戏。随着深入了解，你会发现它的玩法还是略有层次。电脑 AI 包括很多暴徒和一些印第安人。他们是属于西部的又聪明又具有攻击性的人群。我在游戏里见过太多人毫无意义的死去。但是在这《枪手》这款使用了大量番茄酱的游戏中，通过一位大叔喝醉酒之后讲出豪情故事这样的包装方式，我似乎感觉屠杀不那么残忍了。回头想想这可能是设计师想要表达一种无厘头的喜感。讲笑话的方式也突出了大屠杀的荒谬性。黑色幽默的内涵让人大呼痛快。

这一路的扫射并非平淡的流水帐。分数评价系统会根据你的爆头或者击中移动目标给予额外的奖励。战斗中的良好表现可以让你更快地升级三条独立的天赋树。简单易用的天赋树给玩家发展自己射击习惯的自由。两种时间技能和偶尔的 QTE 也让游戏节奏舒张有序。如果游戏能增添切换角度功能，让玩家附身可怜的 NPC 敌人，会看见自己像一个怪物那样瞬间击杀了 10 个活靶子。

游戏美中不足的地方是整体世界缺乏可探索部分（再次说明，这是射击游戏，不是《上古卷轴》）。虽然环境制作精细，但绝大部分都是只能看看的摆设。

另外一个有争议的地方是游戏 Boss 战略显别扭重复。游戏的强制性决斗系统，怎么看都觉得有一点僵硬。它做成一副大家深情对望，紧张凝视，快速拔枪的场景。但这样的决斗模式只能说考验了人的“手感”，但并没有达到西部电影中那种层次的意境。玩家在决斗中失败几乎是不可避免的。说实话，我还是比较喜欢传统一点的射击游戏 BOSS 战。比如说来一个皮粗肉厚的家伙，在一个险恶的地形里，使用变态强大的武器等等。如果是面对这种战局，我至少可以说，我能凭借自己的射击技术打过去，射得好，就能赢。

最后，游戏有两个截然不同的结局，这也许给你通关之后重玩一下最后一关的动力。传奇模式给高玩挑战自己在最短时间里能获得最高分数的机会。痴迷玩家有兴趣的话可以慢慢品味它漫长的游戏时间。

编：小P羊　美：咖啡

监狱建筑师



游戏关键字

造监狱 召唤特警
管吃管住管玩 安排作息时间
死人什么的最讨厌了
寻找监狱隐患 又卡到墙上去了

游戏评级	16+ 有暴力流血事件
游戏制作	Introversion
游戏发行	Steam 平台

综合评分

7





小 P 羊

作为一款模拟经营游戏，本作以一种玩世不恭的态度为我们展示了“米国”监狱的生态状况（囚犯全是爷，不爽就造反）。这款游戏的画面不算精致，但其独特的创意仍然为玩家们带来了新鲜的体验，遗憾的是游戏 BUG 略多，而且剧情任务尚有些匮乏，游戏节奏也十分拖沓，给人一个虎头蛇尾的感觉，就看开发团队的后续更新是否给力了。

愁死米帅的越狱终结者

2013 年 1 月推出的独立游戏《监狱建筑师（Prison architect）》称得上是模拟经营类游戏中的一朵奇葩，这款游戏的内容一如其名称所述——建造监狱，当然，游戏的实际玩法并不仅限于建筑这一个内容，玩家需要采购监狱设施、雇佣狱警及工作人员，甚至还要进行一些科技解锁。如此新鲜的体验，加上一段充满悲剧情节的游戏指引，让人不禁联想到模拟界的另一朵奇葩——牛蛙公司的《主题医院》，而游戏也在推出后的短短几个月里获得了数万的下载量。

从 1 万元开始起家

谈到《监狱建筑师》的玩法，当然先要从设立监狱说起。在正常模式下，游戏会提供玩家 1 万元的初始资金和一份夹带 CEO“友情提醒”的工作日程表，从信函中可以看到本作优先建造的设施包括：狱长办公室、多人牢房（Holding cell）、厨房以及餐厅。好了，下面率领你的人马，努力完成 CEO 的嘱托吧！



CEO 会在教学关中指点你些建造诀窍


Planning 按钮可以帮助你构思监狱的样子

与同类游戏相比，《监狱建筑师》的建造步骤特别多，你不单要造房子、装家具，还要铺设电路、水管、规划各个房间的用途，而建造可以说是本作最有趣的玩法。另外，游戏和《海岛大亨》一样，需要招募工人执行建造命令，但和《海岛大亨》大为不同的是，《监狱建筑师》里的工人每造一段墙体或安置一个家具都得跑到接收站（Deliveries）去搬材料，如果人员有限的话，仅建筑一座五脏俱全的“麻雀”监狱都能耗费 1 小时的功夫。如果是建造一所大型监狱的话，可能你的监狱才部分完工，满满一车厢囚犯就已经在你的接收站上“静坐”了。好在游戏里的职工从来不知疲惫是何物，你可以不分昼夜地压榨他们。

而对于初次接触本作的玩家们而言，熟悉本作的基本玩法还是有必要的。这就要从先游戏布局说起。《监狱建筑师》中，玩家拥有一块靠近公路的平整土地，而这块土地与外界的唯一联系方式就是路边的“接受站”和“垃圾场”。游戏中，每天会有数量卡车先后在接受站和垃圾场边停靠，为监狱输送“血液”并运走“垃圾”，而玩家一开始拥有的 8 名工人，除了负责建筑安装也负责垃圾倾倒。

在操作上，《监狱建筑师》则是一款典型的鼠标流作品，游戏的所有指令都可以通过画面下排的各个蓝色按钮，以及画面右下角的报告（Reports）来执行。虽然整个游戏采用了极其抽象的卡通风格，但玩家依然可以凭借鼠标滚轮推拉镜头，另外，方向小键盘和 ASWD 键都可以进行视角的移动。


所有材料、囚犯都在此处接收



铺设水管、电路的专属画面

让监狱完美运转起来

当你的监狱顺利完工后，接下来要做的事情就是雇佣足够的员工，并在 Bureaucracy（为啥科技树的名称是“官僚机构”）中解锁诸如财务、法务等专业人才来提升监狱的服务水准和更多管理玩法了。其实，玩到这一步时，《监狱建筑师》几乎就成为了一个放置类游戏。



监狱的不少主管要解锁科技才能雇

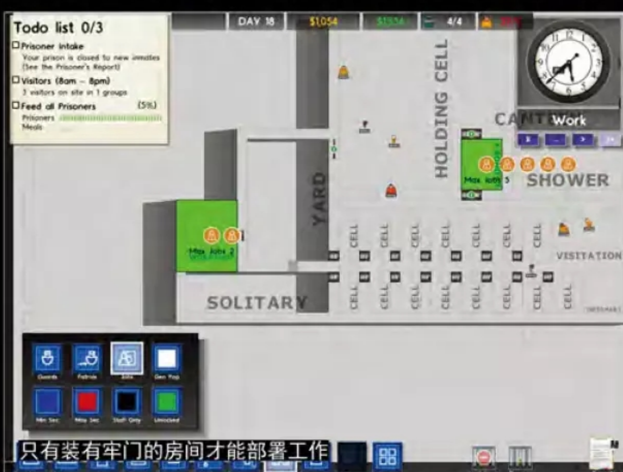


囚犯需求一览



这位朋友因为没吃饱在单间里大闹

这里要特别一提的是“报告”中的需求一栏以及位于画面下方的部署“Deployment”功能。当你解锁并雇佣了心理学家后，可以通过“需求”栏来查看囚犯对监狱的满意度，包括：如厕、睡眠、食物、洗浴、运动等 12 项，当其中的任意一条出现红色警告时，囚犯会开始抱怨，如果问题一再得不到解决，抱怨就会升级为暴力事件。至于“部署”功能，则能为你的监狱打开一个模块化管理的新时代，你可以在此设定狱警的巡逻路线，监狱的全开放区域以及员工专属区域，还可以配合“劳教”设施，来安排囚犯轮流工作来为监狱增加收入。



只有装有牢门的房间才能部署工作

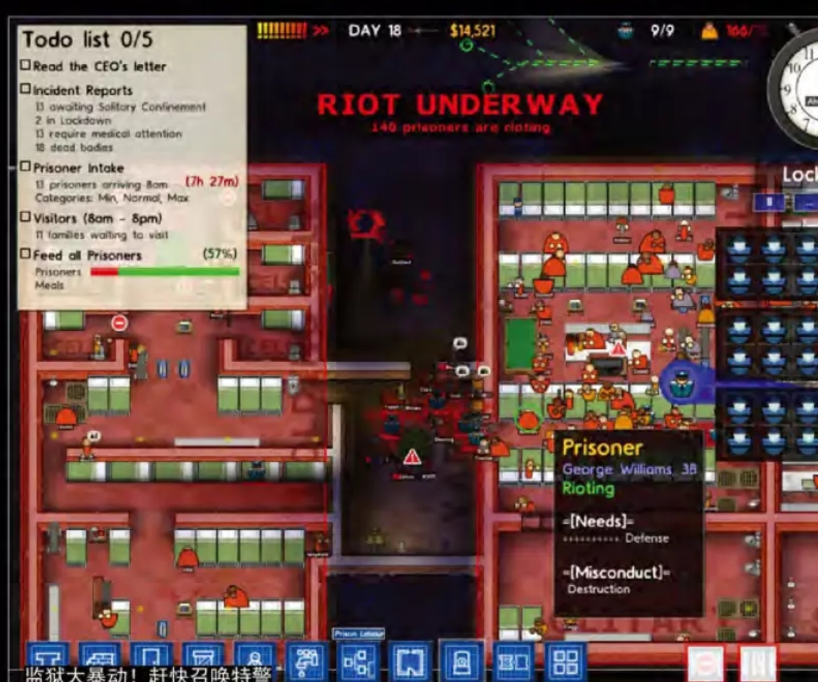


洗衣熨衣的事情就交给你们吧！

人为制造一点事件

最后要说的是，作为一款拥有“放置”玩法，且仍处于测试阶段的模拟经营游戏，目前版本的《监狱建筑师》有几个致命缺点，在快速模式下，本作的 1 小时约等于现实的 1 分钟，也就是说你得不间断挂机 6 天才能盼来一个刑期 1 年的囚犯刑满施放的时候（升级科技可以缩短刑期）。其次，游戏 bug 较多，主要是物品和人物卡墙角，这迫使你不得不浪费时间，拆墙、拆物来解决卡 bug，另外，缺少任务目标，常规模式下缺乏挑战和突发事件也是本作的遗憾，这么个死气沉沉的监狱，恐怕连米帅也要发愁。

话又说回来，本作其实也有“地狱”难度的玩法，方式就是在创建游戏时勾选持续收押（Continuous intake）项目，那样你的监狱每隔 24 小时必然会接收 8-25 个囚犯，不出 15 天，监狱就会超负荷运转，吃不饱穿不暖的囚犯会砸你的家具，袭击你的员工，抢你的钥匙接管监狱，随后你就不得不通过紧急事件（emergencies）按钮出动特警部队，期间，损毁的电器搞不好还会漏电起火爆炸，这样消防员和医疗部队就闲不住了，而你的停尸房也将不再“虚位以待”，不过，这样是不是太邪恶了？



监狱大暴动！赶快召唤特警

编：阿宅　美：咖啡

死侍



游戏关键字

X战警 话唠
忍者英雄 荤段子 虐杀

游戏评级	18+ 大量的血腥暴力画面，大量的口粗
游戏制作	High Moon
游戏发行	Activision

综合评分 8

画面
剧情
操作
音效
创意



阿宅

游戏的画面非常优秀，这一点是有目共睹的，该作使用的是虚幻引擎在细节和画面处理的方面处理的非常到位，在人物表情刻画，动画动作等等方面都表现的挺优秀的。在音效方面，该做非常突出了死侍是个话唠的特点，大量的独白和臆想充斥着游戏，不过好在和音乐的搭配处理的也非常圆滑，并没有产生很多的不适。虽然在游戏中一些人物的设计并不是太好看，在一些场景上，一些道具摆放方面也留白也略有太多。不管是在剧情还是在画面上，死侍对配置的要求不高，对玩家也几乎无压力，但是操作的确带来了不少的问题。游戏并没有期待中那么出彩，若是想要宣泄一下砍点什么射点什么的话，这是个好选择。

这个英雄神烦



阿宅很喜欢死侍的配音员，蛮有味道的，时常出现的荤段子以及夸张的音效，我想任谁都会对这个蒙面嘴炮报之一笑。另外还有每个人物介绍的独白也都很有意思，推荐大家去听一听介绍“锁链”的歌。

游戏对战斗时人物挥舞双刀的风声，砍杀敌人的闷声也有所表现，但并不特别出彩，但每种近战武器挥舞是发出的声响和攻击的声音却都不相同，譬如玩家使用双锤轮砸攻击，那“呼呼”的风声和将敌人砸扁的“噗”也是很清楚的。另外游戏中枪击声做的也还算认真，这里的认真并不是说真实感强，而是游戏中使用双枪射击到子弹快用尽的时候会有“咔咔”的声音。

操作有些令人不适应

游戏中攻击方式有两种，近战和远战，近战是普通攻击和重击，持枪远战是瞄准和射击，阿宅用的是双键鼠标所以只绑定了近战一组攻击模式，但游戏中经常会出现敏捷的远战部队前来支援，虽然可以近身砍但请相信我，等你冲到敌人身边的时候你就已经残血了。这个时候用枪械？一个键位瞄准，一个键位射击，另外再加时不时地移动换为进行瞄准，这样确定很舒服，而且等敌人冲到你面前的时候还要适时地使用瞬移腰带闪避反击，刚进行游戏的时候真的很痛苦。

近战攻击及武器



Q：横切，攻击力相对较低，三次可以连击对手
E：竖切，攻击力较高，三次可以连击对手，小跑攻击可以回旋击
B：反击和躲避，B还是在你从高处掉下的保命技能





在对付近战的敌人时，切换为近战可以有效的打击对手，原因很简单，近战的敌人移动速度也提高了，用枪械攻击只会给自己带来麻烦，即使要攻击也应该使用手枪，因为近战兵不掉落机枪子弹。

远战攻击及武器

鼠标左键：射击
鼠标右键：瞄准，准心变红时瞄准目标





在瞄准物体时需要注意几个几分点，爆头必杀、打裆部和身体效果也不错，打中腿部则攻击力不大，我觉得并不是爆头必杀就用枪多多益善的，枪的攻击范围虽然很大，但是在敌人快速移动时最好不要开枪，因为用枪瞄准是需要时间的，尤其是新手，建议攻击时枪手使用。

解锁推荐

从初期开始一旦有足够的钱，一定要先把武器解锁了，之后再考虑升级的事，因为战术的不确定性，有多样性的武器总超过一种单一的武器，而且前期的敌人都不太强，但是数量多的缘故，合理的利用多种武器，虽然武器本身能力不行，但通过多样性的搭配，使得战术也会变的多样。

玩家升级，这里也不推荐花费很多的点，都是辅助性的升级，最多加第一个生命值上限，还有武器弹药的升级即可。

而且解锁武器的顺序，个人是推荐散弹枪、钢叉、手雷、冲锋枪、陷阱、大锤、地雷、脉冲枪的顺序。





近战武器

双刀：死侍最核心的装备之一是近战初期的第一套武器，攻击力很速度都很平衡，是一把不错的武器，缺点就是对攻击对象上十分挑剔，攻击枪手视乎攻击力并不太高。
双叉：双叉是近战类的第二样武器，和双刀比起来，他视乎更注重于速度，打击力不高，但是在速度方面还是很占优势的，很好的提高了攻击速度不说，连行动的速度也大有提高。
双锤：双锤可能在速度上不占优势，但是攻击力妥妥的，在敌人稀少的情况下选择双锤，可以很好的帮助提高攻击力，我认为在一些 BOSS 战里是非常必备的武器。

远程武器

手枪：手枪的弹药是 36 发，是远程武器中的第一种武器，也是漫画中死侍的标配，其实如果有准头，手枪就已经蛮足够了。
散弹枪：很多游戏里都有这种枪，这种枪的作用就是扩大攻击面积，虽然速度一般，但是，提高了打中的几率，对较小或者较远的物体来说，非常适合。
冲锋枪：突突突突，全世界所以有枪械的游戏视乎都会提到这种枪，攻击力不高，但是扫射不错，发射速度妥妥的，敌人躲枪子儿速度快怎么办？冲锋枪是你不二的选择。
阻击枪：打野战的人们的最爱，只要悄悄的来一发，保管神魂颠倒，我认为，只要敌人不乱跑，一发阻击就撂倒，高攻击力却没有速度，是撂倒大型近战 BOSS 的必备良品。
曲柄枪：游戏中这个道具是非卖品，但是这里还是说一说，在胖子火炮手身上可以得到，得到的方式就是撂倒他，攻击力极高，如果你需要肉酱，你可以对着小兵来一发，唯一的缺点就是跑跳不能，躲避起来非常麻烦，而且较近距离还会伤及自己，需要一个固定的射击点。

辅助型道具

手榴弹：攻击力普通，有时在一些机枪兵的手里也有，在丢出落地后 2 到 3 秒后爆炸，攻击力视位置不同而不同。
捕兽夹：阿宅不知道为毛，觉着这里出现这个令人莫名，捕兽夹可以减慢敌人的运动速度，和持续降血，AI 实在太笨。
定时炸弹：定时炸弹可以安装在地面上，在敌人巡逻时爆炸，攻击力相当大。

编：阿宅 美：咖啡

万智牌 2014



游戏关键字

魔法 收集 牌组 交换 生物 战斗 回合

游戏评级	全年龄、绿色游戏，认识字就可以
游戏制作	High Moon

综合评分 **8**

画面 / 剧情 / 操作 / 音效 / 创意



阿宅

与其说这是一个卡牌游戏，不如说这就是卡牌桌游的终极还原。万智牌（Magic The Gathering）是世界上第一个集换式卡牌对战游戏，亦是目前全球最多人参与的同类型游戏。1993 年由美国数学教授理查·加菲设计，并经由威世智公司发行。他是所有卡牌游戏的鼻祖，操作流程最复杂、牌的种类最繁多，玩转了万智牌之后，所有卡牌游戏对你来说都会"so easy"。这个体验就当是万智牌的科普吧。

这才是真正的卡牌游戏



本作的对战模式主要是构组赛，这是万智牌游戏的比赛最通常也是最基本的对战模式。构组赛，简单点说就是双方各自组好一副 60 张以上的牌（无上限）来进行对战。对战开始前，双方先像洗扑克把牌库（library）洗匀，抽好 7 张手牌（hand）后决定先后顺序准备开始游戏。（游戏里，如果对起手抽好的 7 张手牌不满意，可以有一次免费的重抽，之后如果仍不满意，每次的重抽要少抽一张）先手后手在本作是随机决定。对战为回合制的方式轮流进行，先手的一方略过抽卡，之后每个玩家的回合开始时该玩家抽一张牌。对战双方开始时各有 20 点生命值，对战中以其中一方的生命值为 0 或者牌库抽空无牌可抽时告负。

智牌分为 6 种颜色，也可以理解为属性，如下图从最上面顺时针分别为白，蓝，黑，红，绿，中间为无色。图中是各颜色代表的符号而与之相应提供该颜色的法术力源的地牌为平原，海岛，沼泽，山脉，树林，无色可由任意颜色或者无色的 mana 提供。



我们以这张牌为例介绍万智牌最基本的读牌：

（1 处）：上图左上角是牌的名称。这张牌叫"翠玉法师"。

（2 处）：在插图和文字栏中间的文字为牌的类别。左边是牌的种类，即是地或者是哪一种咒语：如果是生物牌 ~ 号右边的是该生物的种族。

（3 处）：文字栏里通常会有两种不同的字体，正体字部分是这张牌的功能；斜体字则是有关此牌的背景故事说明（有的没有背景）。

（4 处）：右上角可以看到数字 1 和两个符号，代表的是这张牌的施放费用，也就是玩家施放咒语时要支付的法术力。数字部分只要数量足够，可用任意颜色的法术力支付；两个符号则表示需要指定颜色的法术力。好像这张牌便要支付 1 点任意法术力和 2 点蓝色法术力，总共 3 点。

（5 处）：在牌的种类旁边还画着一个鼠标，代表牌所属的背景，这个鼠标代表的就是本作旅法师对决。符号的颜色代表这张卡的稀有度，金色是稀有牌，银色较为稀有的牌，而黑色是普通牌。

（6 处）：如果是生物牌，右下角有两个数字，X/X（X 可代表任何数字），左边的数字代表攻击力，右边是防御力，如果上面写的是 * 则要看牌的文字说明。

卡牌最下方的文字，是该牌的卡图的画家名字。

回合的流程（阶段）

每个回合当中都有几个阶段，本作游戏的阶段与正规 MTG 比赛的阶段有所不同，省略了几个阶段。我们来一起说明下。

开始阶段 BEGIN

游戏中把回合开始的三大阶段结合成开始阶段，这 3 个阶段的动作游戏中由系统自动帮你完成。这 3 个阶段如下：

1. 重置阶段 Untap

这是回合中最开始的时候，玩家可以把自己所有呈横置状态的牌予以重置（后注）。重置的牌在之后可以再次被横置使用，来发挥它的功能。

2. 维持阶段 Up keep

有的牌需要在回合开始时支付一定的条件来维持这张卡的生存。在这时玩家就要依照其指示来行动。

3. 抽卡阶段 Draw

玩家在自己的回合中，可以从自己的牌库顶上抽一张牌放到手中，成为手牌。当在此阶段要抽牌而牌库却已无牌可抽时，则算是输了这场游戏。

第 1 行动阶段

在此阶段可使用各种不同的咒语，包括可以放一张地牌，召唤生物或者施放其他咒语等。只要你的法术力源足够，召唤生物和施放咒语没有次数限制。

战斗阶段

在这个阶段，玩家利用召唤出来的生物对对手发动攻击，是打击对手生命值的最基本的手段。这个阶段分为 4 个部分。

1. 攻击宣言阶段

玩家自己的回合中，可以命令自己的生物做一次攻击的行动（在对手的回合中不能进行攻击）。宣告攻击 Ask attack 时，玩家可以命令自己任意数个生物攻击，不管是1个，2 个，或者全部都可以。宣告攻击后，所有参与攻击行动的生物都要予以横置来表示攻击（若有生物已呈横置状态，则不能命令该生物攻击）。宣告攻击时不能指定攻击的目标，（如果是多人游戏中，只能指定攻击的对手）也就是说不能指定对哪个生物进行攻击或者是直接攻击牌手本身。

2. 阻挡阶段

受到对方生物攻击的玩家（也就是防御方），可以命令自己未横置的生物来阻挡进攻方攻击生物的攻击，防御方的生物在阻挡时不需要横置。防御方可以随意指定自己的生物去阻挡哪一个对方的攻击生物，之后生物之间就会有攻防战发生。此时有几项规则需要注意。防御方不能命令一个防御生物来阻挡多个攻击生物，但是可以用一个或者多个防御生物来阻挡同一个攻击生物。未被阻挡的攻击生物则会直接向对手本身进攻。

3. 伤害堆叠阶段

在这个阶段玩家对生物造成伤害的点数进行分配。如果是多个防御生物去阻挡一个攻击生物，这时进攻方就决定将这个攻击生物所能造成的伤害点数如何分配至阻挡这个生物的防御生物上。（可以将伤害点数全部分配到一个生物上，也可以任意分配到这些防御生物上）

双方玩家可以在这个时候发动一些瞬间魔法或者是一些生物的异能来影响生物造成的伤害情况。本作游戏中因为没有明确分开这个阶段，需要发动卡的效果的话需要在确定阻挡时就要发动，否则会直接进入下面伤害结算阶段。

4. 伤害结算阶段

这次战斗所造成的伤害在这个阶段进行清算。每个生物都有“攻击力/防御力”的能力值，未被阻挡的攻击生物，将会对防御方的玩家本身造成相等于其攻击力的伤害。

当生物之间战斗时，进行攻击的生物对阻挡该生物的防御生物造成相等于其攻击力的伤害；同样地，防御生物也对受到该生物阻挡的攻击生物造成相等于其攻击力的伤害。这个造成伤害的动作的是同时向对方造成的。如若造成的伤害数值等于或高于对方的防御力值的话，则对手的生物将会因受到致命伤害而立即死亡，并进入墓地。还有，这时对于多出来的伤害则完全不予理会，这些大于对方之防御力的伤害值不会对双方牌手本身造成伤害。当一个攻击生物被多个防御生物阻挡时，其所有对其阻挡的防御生物的攻击力的总和值，就是对该攻击生物所造成的伤害总值；至于该攻击生物所造成的伤害就按照由在伤害堆叠阶段的分配来结算。

注：本作游戏中，默认的设置是伤害的分配由 AI 自动帮你完成。可以在设置中关掉这一功能来自己进行分配。

第 2 行动阶段

这个阶段等于第 1 行动阶段，也就是你要放置地或者施放的咒语可以留到这时才做。这里要注意的是地牌在同一个回合中只能放置一张。

弃牌阶段 Discard

当结束了第四阶段后，如果手牌超过 7 张，则玩家必须要把多余的手牌丢弃，直到剩下 7 张为止（要丢弃的牌由该牌手自己决定）。双方所有的生物，未受到致命伤害留在场上的，在此阶段中这些生物身上受到的伤害完全清除（也就是回复其原有的防御力）。同时某些牌的效果中注明“直到回合结束 until end of turn”的效果，也于此时失去效能。而于在“回合结束时”所会发生的效果，也于此时生效。

回合结束阶段

牌手表示自己已经完成该回合的全部动作，对手可以开始自己的回合。

第五和第六个阶段在本作中被省去，在完成第四阶段后直接由 AI 处理这两个阶段的动作。所以想要在对手回合发动的瞬间和异能要在第四阶段临近结束时就要发动，这使得某些微操作变得困难了。

横置和重置的概念

横置的符号是这张图上的标志，有的卡也会直接写着 Tap. 或者缩写 T:。横置的卡的状态就是那张牌在场中打横的放置，重置的卡的状态就是在场中打竖放置。其实横置和重置的概念就相当于行动力，处于横置状态的卡就等于是该卡已经执行过行动，处于待机状态；重置状态下的卡就等于还没执行过行动。例如生物就是通过横置来攻击的。

还有某些生物和神器要通过横置来发挥他的异能效果。这些已经执行过行动而被横置的生物或者神器就不能再执行行动（不能进行攻击，阻挡和发动其需要横置来启动的异能），一直要到它被重置后才能再次行动（在自己的重置阶段可以把自己的牌全部重置）。

而地牌横置的功能就是提供法术力。好像施放咒语等要支付法术力，这时就要横置相应法术力值的地来为这张卡提供法术力。而横置状态的下的地就不能再提供法术力了（同样的，要等到它被重置后才能再次发挥作用）。

战场



编：阿宅　美：哈秋

E3不会终结



2012的世界末日没有来到，于是我们的E3也没有终结。于是劫后重生的开发者和设计师们决定毫无保留的秀出他们的宝贝，铸就的今年E3游戏硬件各种高能频现的华丽篇章。只可惜本专题仅限于PC单机，有机会阿宅到时很想跟大家聊聊硬件和主机游戏。闲话不多说，让我们来看大作展望。

合金装备5幻痛

游戏类别：动作游戏ACT
游戏平台：X360, PS3, XBOXONE以及PS4, PC版待定
开发厂商：Kojima Production
发行厂商：Konami
发售日期：未定

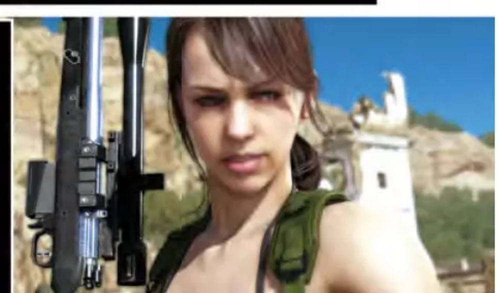


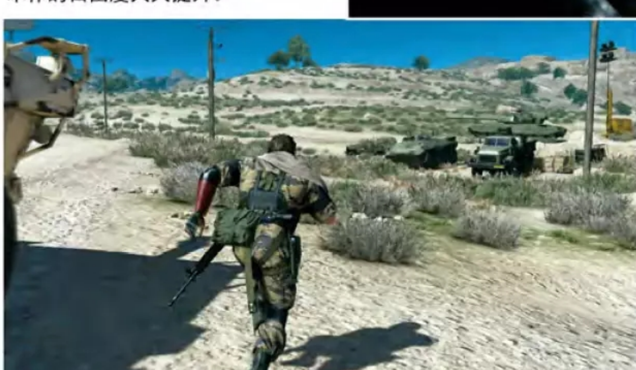
本次展会的微软发布会上，作为首款登场的游戏发布了预告片，次日Konami发布了长达9分钟的导演剪辑加长版预告片。新的预告片揭示了掏出生天的Snake下一步的任务，无界之师众人的际遇，并引入了众多新人物，还同时展示了大量的实际游戏桥段。

《幻痛》的故事发生于1984年，Snake那时49岁，地域则横跨位于中亚的阿富汗以及非洲。E3展前，系列制作人小岛秀夫曾表明此作的主题是“种族”以及“复仇”。前者或将于非洲背景有关，后者则紧密贴合主线剧情。此次Snake梳起了马尾，披上了小披风，并且更换了配音演员。

预告中展示了大量的动作场面，给人完全耳目一新的感受。Snake的动作大致有：骑马、马上侧伏、下马翻滚、冲刺、抓墙跳、前扑伏地以及随后的快速起身、还有负重射击。各个动作之间的连贯性得到很大的改进，从而使真实感大大提升。当然，大家从增补的动作中可以找到很多其他游戏的影子。新的动作也带来新的潜入模式，Snake可以侧伏于马背躲过侦察，也可以爬上卡车随之潜入。种种新动作，配合超低差以及光影效果极为明显的潜入环境，给予Snake更大的潜入自由度，也将本作的自由度大大提升。









泰坦天降

游戏类别： 第一人称射击 FPS
游戏平台： Xbox One，PC，Xbox360
开发商： Respawn
发行商： EA GAMES
发售日期： 2014 年第一季度

TITANFALL





有人将这款《TITANFALL》翻译成《泰坦陨落》，不过阿宅觉得“天降”这个说法更形象，要是泰坦们都“陨落”了，就不用跟他们作战了。这个有原本《COD 现代战争》制作人打造的作品简直可以说是一鸣惊人。本作的故事主题是重现多会家园的战争，巨型机器人与好莱坞大片级别的战场是最大卖点，相信看到本作后阿宅有种找回当年初见《COD 现代战争》是的那种震撼。

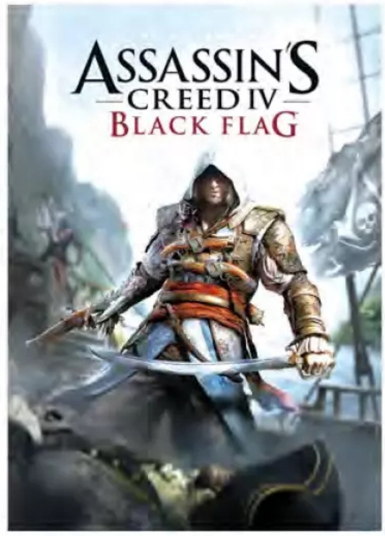
游戏中的机甲被称为 Titan。游戏开发商希望这些 Titan 有着速度感，可以进行敏捷的回避。游戏提供多人模式展示模式，传统的多人模式竞技模式以及一个可以单人游戏的单人模式。游戏首批画面非常绚丽。如果你并不想要驾驶这些 Titan 就只能依靠步行跟随，玩家在游戏中的角色就是这些 Titan 的 Pilots（飞行员）。这些 Pilots 非常灵敏，可以利用喷射背包攀岩走壁（进击の泰坦？），或者多段跳。通过跳跃到 Titan 身上并向其头部射击，这些 Pilots 能够将 Titan 击败，玩家需要学会作为一名 Pilots 在游戏世界中生存。Pilots 可以装备包括手枪，冲锋枪，火箭发射器等多种武器。使用数据飞刀可以骇客人工 AI 敌人为己所用。

游戏战网将采用云端计算系统，如此一来游戏便可使用专用的服务器平台来提供更好更稳定的网络环境，消除主机玩家优势。不过本作的云端还有一项更棒的功能——为玩家随机生成所有 AI 控制的敌人，玩家连接网络的状态下，强大的服务器系统会不断生成敌人在战场上围绕玩家战斗，在单机状态下也可以体会到瞬息万变的战场，打起来更像战网对战。



刺客信条 4：黑旗

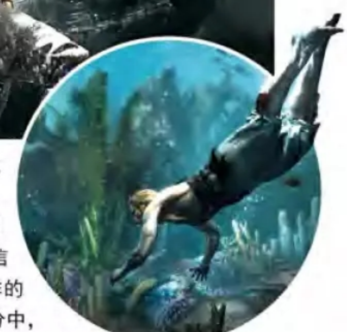
游戏类型：动作游戏 ACT
游戏平台：PC PS3 XBOX360 PS4 XBOX One
制作公司：Ubisoft Montreal
发行公司：UbiSoft
发售日期：2013-10-31



游戏时长大约为 15-20 小时，不过就像游戏的前几部作品一样，《刺客信条 4》“目的是让你花费更多的时间，沉浸在这个世界中。”而这里所说的 15-20 小时也并不包括我们所熟悉的 Desmond 的戏份，因为在新作中现代部分的主角将变为玩家自己，育碧希望玩家能亲身以第一人称视角来体验游戏。

本作采用了海盗黄金时代作为故事背景，地点位于加勒比群岛一代，三个主要城市是哈瓦那、金斯顿、拿骚。按照惯例，本作中爱德华·肯威，也就是三代的主角康纳的祖父，他将会与大量历史上真实存在的著名海盗相遇，在目前已公开的信息中我们可以了解到黑胡子爱德华·蒂奇、杰克·杰拉姆、本杰明·霍尼戈、查尔斯·范恩，以及史上最著名的女海盗之一安妮·鲍利都会唉游戏中登场。





将引入一种新的游戏理念，就是让玩家在进行单人游戏的时候仍能够与其他玩家产生互动，让单机游戏玩家同样体验到多人游戏的乐趣。先不要紧张，《刺客信条 4》并不是要变成《暗黑破坏神 3》那样的“网络游戏”。事实上，在游戏的现代部分中，玩家将扮演 Abstergo 的员工，《刺客信条 4》将在这一部分种加入一些新鲜的多人元素，让线上的其他游戏玩家以某种微妙的方式影响你的单人游戏。在接受外国媒体的采访时，游戏的总监 Ashraf Ismail 告诉我们：“我们为《刺客信条 4》加入的一个全新理念就是即使在单机游戏中玩家仍然可以进行多人联机。玩家将能够感觉到其他玩家的存在，并且以某种方式与彼此发生互动，玩家们还可以彼此利用。” 玩家可以把自己真实世界中的其他玩家当做游戏中自己的同事，当玩家扮演 Abstergo 的员工时，其他玩家也在做着同样的分析工作。所以当别人在游戏世界中做出什么发现，他们可以与你分享信息。当你取得什么成果，也可以拿去与他人分享，并且为此得到奖励。即使在以剧情为主的单人游戏中仍然可以加入互动，这就是次世代游戏的一大优点。 而且，如果你不希望看到其他玩家来搅和你的游戏进度，你可以关闭联网选项。

巫师 3：狂猎



游戏类型：角色扮演 RPG
游戏平台：PC PS3 XBOX360 PS4 XBOX One
制作公司：CD Projekt Red
发行公司：Atari
发售日期：2014 年 1 月 1 日





《巫师》系列以它丰富的世界观，优美的表现力和精妙的剧情闻名业界。它是过去十年中市场上最独树一帜的 RPG 之一，虽然第二部作品登陆了主机平台，但很明显它的根还是扎在 PC 上。不过游戏中的打斗成分一直都让人感觉被抢了风头。《巫师》中的战斗非常有挑战，考验玩家对于时机的把握。而在《巫师 3：狂猎》中，丰富的奇幻背景下的战斗将得到更加动感的加强。

在《巫师 3》中，主角 Geralt 将在战斗方面拥有更多选择，制作人 Marek Ziemak 向 OnlySP 透露，他们将新增侵略性和防御型动作以及新道具和药水。

“你将有全新的技巧躲避或格挡敌人的攻击。此外，每个法印都有两种用法，一种是范围性的，一种是单体性的。比如说 Igni 法印吧，范围性释放可以让你变成一台火焰喷射器，而单体性释放则会对单一的敌人造成更大伤害。这是我们新增的元素之一。我们还将新增炼金术药水和其它小改动，让游戏体验变得不一样。”

无论这些改动最终的效果是好是坏，CDProjekt RED 工作室已经向粉丝们保证，《巫师 3：狂猎》依然会以故事剧情为核心。即使是次世代平台也不会改变《巫师》系列的灵魂。







宿命

游戏类型：第一人称射击 FPS
游戏平台：PC PS4
游戏制作：Bungie
游戏发行：Activision
发售时间：2014 年

由 Bungie 负责开发 Activision 发行的第一人称射击游戏。游戏背景设定在未来的七百年后人类最后一座城市中。一艘巨大、神秘的外星飞船就像第二个月亮高悬于头顶，没人知道它从何而来，来此何意。而人类自幼便被赋予 " 骑士 " 的使命感，捍卫残存的文明及人性，查证这些外星生物的来源和目的并最终打败他们。



FIFA14

游戏类型：体育竞技 SPG
游戏平台：PC PS3 XBOX360 PS4 XBOX One
制作发售：EA Sports
发售日期：2013-9-24





之前传出《FIFA14》的 Xbox One 以及 PS4 版本将采用全新的引擎制作。那么究竟相较于其他版本，次世代平台的优势在什么地方呢？

次世代主机强大的新能为本作带来了更多的可能性。《FIFA14》将增加精确动作（Precision Movement）要素。而次世代主机将会增加“动态体育馆（Living Studium）”、“专业反应（Pro Instincts）”、“精英技能（Elite Technique）”等新要素，场上的观众和体育馆将完全 3D 模型化，而球员的 AI 也将提高，能够做出更精确的判断，并且会收录更多的球员技能。



本作的制作人 Santiago Jaramillo 向我们讲解到，在这三个新要素中，由于次世代平台内存容量的提高，相比本世代版本可以增加 100 多个人体动画动作，配合其使用的 AI 也得到全面强化，《FIFA》系列从两年前开始引入的全新物理引擎终于能够完全发挥功效，进而在次世代主机上能够更精确地处理物体碰撞和球员的判断。

体验 Xbox One 版本的《FIFA14》时，相比本世代主机的版本，次世代的球员动作更加写实和自然，对球的控制感也更加真实，之前无法完全做到的“动作反馈操作”也能在游戏中流畅体现，玩家能够顺利地将自己的战术思想贯彻在比赛之中。而新引擎带来的画面进化也很惊人。在特殊视角下，即便是放大过后的球员，表情、动作都十分逼真流畅，能够给玩家带来全方位的感官体验。









南方公园：真理之杖

游戏类别：动作角色扮演 ARPG
游戏平台：PC，X360，PS3
开发厂商：Obsidian
发行厂商：THQ
发售日期：未定

在小学四年级如同战场般危机四伏的操场上，一个年轻的英雄即将崛起，他注定将是南方公园的救星，玩家将扮演小镇中一名新来的小屁孩、并且面临可怕的挑战：整座城镇的孩子们都将卷入这场动作角色扮演游戏中，施展幻想中的法术并挥舞玩具剑，一场儿童游戏即将演变为导致世界毁灭的正邪之战。

使用传奇武器武装自己打败螃蟹人、内裤地精、嬉皮与其他邪恶势力。在屎蛋、凯子、阿西与阿尼身边取得一席之地并且找回失落的真理之杖。若是成功的话，将成为南方公园的救星、并且巩固在南方公园小学崇高的地位；但倘若失败了，也将成为无人不知、无人不晓的废柴。

游戏中有五个可选的角色职业，分别为：男巫，骑士，冒险者，调皮鬼和 Cartman 的职业犹太教徒。看看 Kenny McCormick 那副讨打的模样，不知玩家到时是希望帮他度过难关，还是更乐于看着他受虐。

编：Samtown 美：咖啡 2013

百兆俱乐部

八月会员游戏推荐

此次《龙与地下城：秘影历代记》HD的PC版由Iron Galaxy开发，包含了《龙与地下城：毁灭之塔》和《龙与地下城：暗黑秘影》两个经典的DND故事。这款游戏最早是由卡普空（Capcom）在街机上推出的经典游戏，90年代风靡一时。虽说当年国内很少有人玩到过（估计没有引进），但是游戏的操作和画面还是让我回忆起当时国内热门的另一款横版街机动作游戏《圆桌骑士》，当年大叔可是一块牌子全通关的哦！



日本还为游戏发布了典藏版

现在，新的开发商给《龙与地下城：秘影历代记》穿上了HD画质的新衣，还有其他增强功能，以高清复刻版的形式再度发售。和街机版一样，游戏允许至多四名玩家选择不同的角色进入战场与各种《龙与地下城》世界中的邪恶生物作战，用近战，远程和魔法攻击为冒险旅途开路。不过与街机不同的是，我们不必挤在燥热的街机厅中握着油腻的摇杆，《龙与地下城：秘影历代记》支持无缝乱入在线游戏模式。在原作选择路线与多重结局的基础上，玩家可以使用新增的“相对适用规则”（House Rules）对自己的游戏流程进行自定义。


四英雄联机打黑暗BOSS


模拟器的背景让人不太习惯

总体来说HD画面提升不大


街机版


PCHD版

龙与地下城：秘影历代记 HD

容量：300 MB

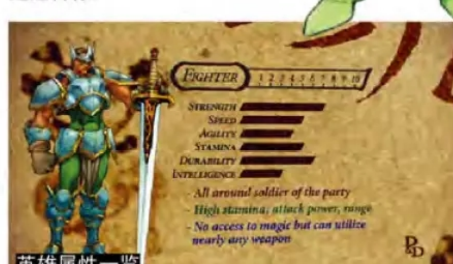
高清复刻 街机怀旧 横版过关

英文名称	Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
发行时间	2013年6月18日
制作发行	Iron Galaxy, Capcom
官方网站	www.capcom-unity.com



虽说是HD高清版本，但开发者为了追求怀旧的效果，并没有对游戏画面进行太多改动，我们进入游戏后还是会看到当年十六位机的点阵画面，只不过加了一层类似模拟器的游戏外框罢了。游戏的操作变化也不大，用键盘不习惯的朋友建议你使用XBOX面板的手柄，操作起来会顺手很多。游戏的发布算是圆了70、80后骨灰玩家体验经典龙与地下城系列街机游戏的梦。如果你是一位曾经的街机游戏爱好者，那么它一定适合你。





英雄属性一览

吞食天地2重制豪华版

容量：250 MB

怀旧主题 经典三国策略

语言版本	简体中文
发行时间	2013年5月1日
制作发行	乱世俊

PC DVD



《吞食天地2重制版》是一款以三国为题材的大型角色扮演类单机游戏。游戏讲述刘关张三人讨袁术，定荆州，请孔明，烧博望，援赤壁，入西川，定三分，逐中原，得天下，期间还插入了灭黄巾，战吕布等剧情，游戏画风清新自然，系统简单明了。此豪华版本为游戏的完整版，剧情以《吞食天地2》原版剧情为主，加入部分改编剧情，也有个人英雄传记如关云长过关斩将，赵子龙长坂坡突围等，将人物性格突出的更为真实。同时，丰富的支线剧情，根据玩家的不同选择，将决定某些武将的命运。



所有吞食天地游戏的第一关都是跨出徐州城



敌军出现了



赵云的个人属性，照片明显是搬三国志的



墓地保卫战

容量：120 MB

山寨植物大战僵尸

英文名称	Evilot
发行时间	2013年6月18日
制作发行	Syrenaica

PC DVD





所有兵种的属性

来自智利的游戏开发商Syrenaica曾在著名的众筹网站Kickstarter上发起过了解谜塔防作品《墓地保卫战》的筹资项目，最后超额完成任务。在游戏中，玩家扮演的是一位掌管墓地的所有人，本想凭借自己的财富安享晚年，但一群“伪君子”英雄角色打起了老人财富的注意，于是游戏就在墓地掌门人所控制的孤魂野鬼和伪正义之师之间打响了。该游戏玩法上跟宝开的经典作品《植物大战僵尸》高度相似，这一点也得到了CEO Oscar Contreras的默认。不过，本作亦有创新的地方，每一种防御的角色都可进行三合一升级，这会导致游戏在操作上会更加繁重。游戏共有50道关卡，足以供玩家玩上一段时间。此外，游戏中出现的专业级演奏团队，让人对游戏的音乐和音效充满了期待。在等待《植物大战僵尸2》的日子里，我们也可以玩玩这款游戏哦！





机甲向前冲

南梦宫万代（Namco Bandai）宣布它的街机风格机器人射击游戏《机甲向前冲》，将于6月21日登陆Steam，并在2013年秋季登陆Xbox Live。这款游戏充满多种游戏模式，并探索多样的世界，共有六个各具挑战的区域。比赛的目标是毫发无损地到达出口。游戏将有25种敌对机器人，每种都有其特殊的技能。玩家自己的机器人将会具有超过40项可定制项目，通过升级和巧妙地结合战场优势取胜。另外，游戏将有不同的难度设定，故事模式中充满了强大的Boss，此外还有在线游戏排行榜。

容量：360 MB

机器人大战 2.5D 塔防地图

英文名称 Hexodius

发行时间 2013年6月21日

制作发行 Namco Bandai









武器装备系统很全面



迈扎特的巢穴

《迈扎特的巢穴》是一款地牢类动作角色扮演游戏，让我想起了《火炬之光2》，是款暗黑味很浓的游戏。游戏中的3个主角都是小动物，有小猪，松鼠，小鹿，它们分别代表了不同职业，小猪是战士，松鼠是猎人，而小鹿是法师，别看它们外表憨厚，战斗起来可是很强悍。游戏的画面比较精致，各种各样的任务和装备系统也很有意思，每个主角还有各自的特色强悍技能，使你能在地牢中尽情战斗。

容量：650 MB

暗黑系 动物大作战 汉化

英文名称 Lair of the MadHat

发行时间 2013年6月20日

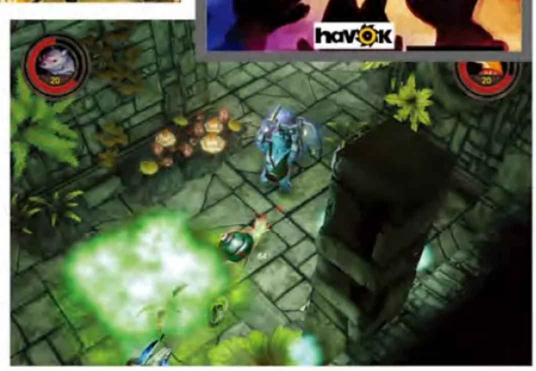
制作发行 ManyHat




老鼠是法师







容量：150 MB

上帝模式 汉化 建筑学

英文名称 Skyward Collapse
发行时间 2013年5月23日
制作发行 Arcen Games



天宫崩塌

这又一款由独立游戏开发商制作的全新作品，在其中玩家扮演造物主，主要任务是让游戏场景的两个种族和平共处。本作引用了从希腊和北欧文化的神、生物和文物。从画面和操作上看，游戏略有一些《模拟城市》的意思，但是它不是一款模拟经营类游戏，更不是沙盒类无限建造的游戏，它是款不折不扣的上帝模拟回合制策略游戏。


天宫地图的最小化



游戏剧情还有漫画版哦

容量：320 MB

日漫 有爱 多元化

英文名称 99 Spirits
发行时间 2013年6月30日
制作发行 Fruitbat Factory



九十九神

《九十九神》是由日本独立游戏工作组制作的收款日式风格角色扮演游戏。讲述的是一个关于日本民间传说“Tsukumogami”神的故事。画面采用典型的日系动漫风格，对战画面是传统策略回合制式。游戏内容中的式神在日系游戏中也很常见，操作比较容易，基本上鼠标就可以完成全部操作。



策略格像足球场一样



日式RPG的回合战斗

容量：550 MB

军用卡车 高端效果

英文名称 SpinTires
发行时间 2013年6月28日
制作发行 Oovee Game Studios



越野飞驰

《越野飞驰》是一款霸气的越野驾驶游戏。游戏任务发生在80年代俄罗斯，玩家作为一名卡车司机，负责驾驶货物从A点到B点。损耗越少，你就有更多的资源去升级你的卡车。游戏的画面着实漂亮，极强的物理效果。最吸引人的还是那辆外观酷似核导弹运载车的越野卡车，我在之前的其他越野赛车游戏中从未见到过，很酷哦！


这车太酷了，有个模型也满足了


泥浆里照样开





□编：小P羊 □美：grass

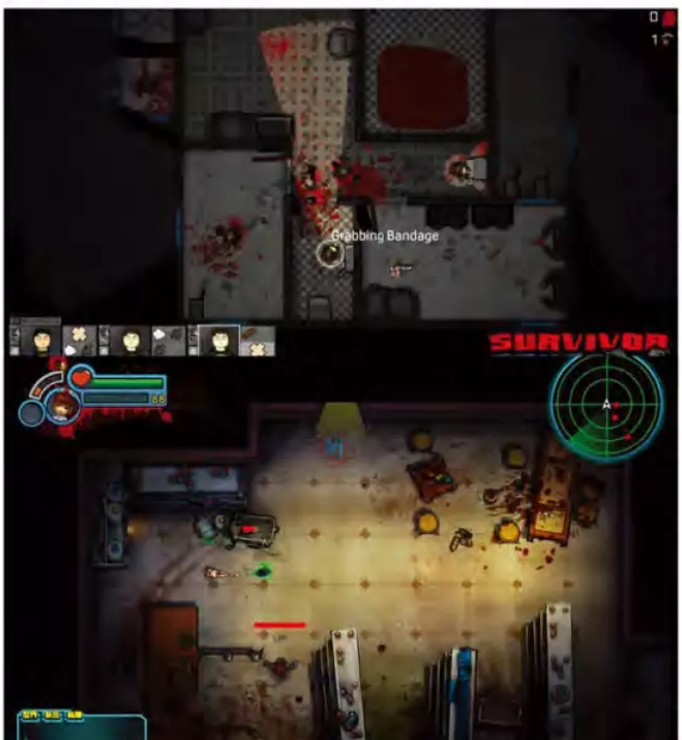
网页上的僵尸战争

农历7月又有鬼月之称，而P羊本人其实对灵异、怪诞事物也小有研究，所以这次特别去找了找能和这个时节应景的网页游戏，没想到居然发现了几款新出的僵尸类作品。说起来，“僵尸”元素在网络游戏中屡见不鲜，不少FPS游戏里也拥有“僵尸模式”，而以“僵尸”为内容的网页游戏以前都以外国货为主，那么，这次就干脆一同打包，让我们在网页上享受一下另类的“僵尸战争”吧！

僵尸迷城

游戏开发 翎盛网络 游戏类型 2D射击
官方网站 jsmc.5757g.com

随着生存冒险类游戏大热，一些以僵尸末日为题材的网页游戏纷纷出现，而翎盛网络所开发的《僵尸迷城》无疑是国产页游中最值得关注的一个作品。这款游戏的画面和独立游戏《幸存小队》比较相似，采用的是2D俯视角的战斗画面，而游戏的目的，就是尽可能地在僵尸成群的城市里生存下去。值得一提的是，游戏的生存概念十分广泛，不单包括玩家控制的游戏主角，你还要努力保护小队中的其他幸存者，甚至还要设法确保自己的势力阵营能在僵尸末日中生存下去。



《幸存小队》（图上）同《僵尸迷城》（图下）的画面比对


利用车辆快速完成搜寻任务

除了上述玩法以外，《僵尸迷城》和我们熟悉的其他角色扮演类游戏相似，也拥有武器、装备强化体系，当然这里的武器都取材自现实世界的各类枪械，例如MP5、AWM、SVD等等，而玩家可以通过改装，为枪支添加瞄准镜、握把等等让你的战斗力如虎添翼。



招募并组建你的战斗小队

一句话点评： 值得继续关注游戏的后续动向。

枪魂

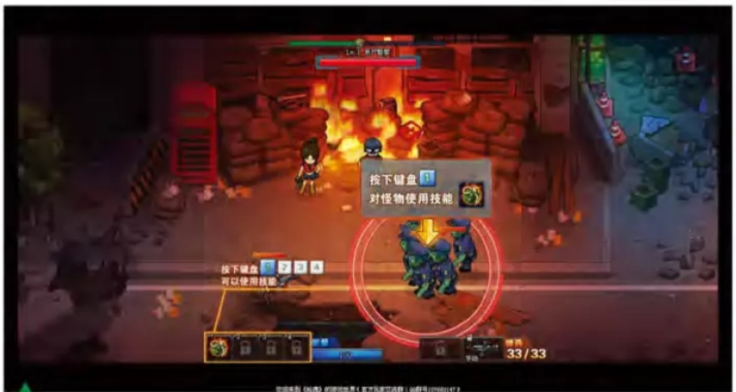
游戏开发 乐趣科技 游戏类型 横版动作游戏
官方网站 qh.91wan.com

由4399小游戏和91wan平台推出的《枪魂》，是一款以生化危机为题材的2D射击类网页游戏。《枪魂》采用了比较明快的卡通风格画面，连游戏中的僵尸看起来也萌意十足。虽然游戏画面十分活泼，不过《枪魂》却是一款2D横版动作射击游戏，这款游戏的战斗任务与关卡相结合，游戏的操作方式是简单的鼠标+键盘操作，玩家可以用ASWD键控制角色移动，借助1-4键对敌人抛掷战术手雷等高伤害武器，体验横扫群尸的爽快战斗。

虽然《枪魂》中的僵尸杂兵几乎是玩家一个技能秒杀一片的炮灰，但是这款游戏的BOSS却十分考验操作，游戏第一关遭遇的



按着鼠标不放就能连续扫射



手雷爆炸的范围不小



突然变成弹幕游戏了！

BOSS 就会使用酷似弹幕般的火球攻击，这一点真的让人非常意外。要想无伤战胜 BOSS，你就得一边闪躲，一边抓住空隙进行反击。而除了爽快的战斗和惊险的 BOSS 战外，这款游戏还拥有包括基因玩法、芯片玩法在内的强化系统以及玩家间的竞技对抗等等。另外，军团也是《枪魂》的一大特色内容，游戏中的军团是为网游玩家而创建的大家庭，它会记录每位玩家对军团做出的贡献，而随着军团等级的提升，军团还会为玩家们提供拥有各类奖励的单人或集体娱乐活动，为玩家们增加更多的交流乐趣。

一句话点评： 喜欢扫射僵尸的朋友可以去玩。



城镇画面



出战阵容选择画面

植物大战僵尸 OL

游戏开发 乐趣科技 **游戏类型** 策略
官方网站 pvz.youkia.com

《植物大战僵尸》一度火遍天，不论 PC 还是移动平台都能找到这款游戏的身影，而《植物大战僵尸 OL》，则是四川天上友嘉在单机游戏的基础上所开发的网页游戏。在这款游戏中，玩家所遭遇的僵尸和可以利用的植物大军全被赋予了热门动漫、影视人物的造型，譬如原作中的豌豆炮手居然套上了《七龙珠》的悟空发型，成为了“悟空射手炮”，而僵尸军团里也出现了僵尸道长、MJ 乃至《阿凡达》里的人物形象。

和单机版的《植物大战僵尸》相似，在《植物大战僵尸 OL》里也有一个个战斗关卡，只不过这些关卡被统称为“僵尸洞”。游戏刚开始的时候，玩家只能挑战第 1 级的僵尸洞，而只有你不断完成任务，积累足够的升级经验才能开启难度更高的玩法。值得一提的是，这款游戏的战斗和《植物大战僵尸》并不同，虽然在进入关卡前，系统也会要求玩家挑选出战植物，然而游戏的战斗形式，却由收集太阳，种植蔬菜水果大军抵御僵尸变成了系统控制的回合战，这无疑大大削弱了游戏的策略色彩。同时，游戏的通关奖励物品也多了不少回合制游戏才会出现的新玩意，像是血瓶、进化道具、礼券等等。



僵尸和植物的造型变得更奇葩了



每种植物有 2 种进化方向

虽然战斗模式和原作相比蠢了很多，这款游戏的植物合成、进化玩法倒是让游戏多了几分乐趣，你绝对想不到，花一个不起眼的进化道具就能让“悟空射手炮”变成一根香蕉，更想不到香蕉的战斗方式，就是从香蕉皮里飞射出去砸扁僵尸！顺便一提，通过植物进化系统，你还可以得到《海贼王》造型的植物军团！好吧，其实 P 羊玩了玩这个游戏，就是为了看看其他角色是怎么打僵尸的。

一句话点评： 略坑，不过鉴于玩起来不怎么费心，倒也能拿来消遣。

最后的战役 4

游戏开发 conartist 工作室 **游戏类型** 即时策略
官方网站 armorgames.com/the-last-stand-dead-zone-game/13691

《最后的战役（The Last Stand）》是 conartist 工作室开发的一个游戏系列，这个系列的前三作都是 Flash 小游戏，譬如，《最后的战役 1》是简单的射击游戏，玩家需要充分利用白天的 12 个小时，研发新武器或者修复围栏来抵御僵尸夜间来袭，而《最后的战役 4》却变成了网页游戏，连游戏人物、场景也采用了全 3D 建模。



幸存者的职业由玩家决定



白圈内的范围就是最佳射程

《最后的战役 4》中，玩家的身份是僵尸末日中某支求生小队的领袖人物。游戏一开始，玩家拥有一个破破烂烂的基地和少量的食物以及材料，你需要通过清理基地上的垃圾、扫荡四周的建筑物来收集足够的食品以及物资，而物资最终会被用来强化基地的防御力，以及住宅的舒适度。在《最后的战役 4》中，当你的基地和食物储量达到一定程度后，会吸引其他幸存者前来投奔，你可以安排他们的职业，譬如是医生、战士还是搜集者等等，而随着人手增多，你就可以扫荡物资更丰富但是危险程度更高的区域了。



基地有时也会遭遇僵尸突袭



发展基地防备危机来临

在战斗方面，玩家在扫荡建筑物时可以像玩《博得之门》这类游戏一样，同时控制多人作战。你可以指派 1-2 人搜索生存物资，其余人手负责掩护他们行动。所有战斗指令都可以通过鼠标左键点击完成，不过即便你不下达战斗命令，幸存者也会自动攻击进入其最佳射程范围内的敌人，而且命中率比你亲自控制还要好一点。要注意的是，每次扫荡行动都有一定的时间限制。不管你是否搜遍了整个区域，都必须在时限结束前退回到绿色的出口区域，否则就会被僵尸围困。

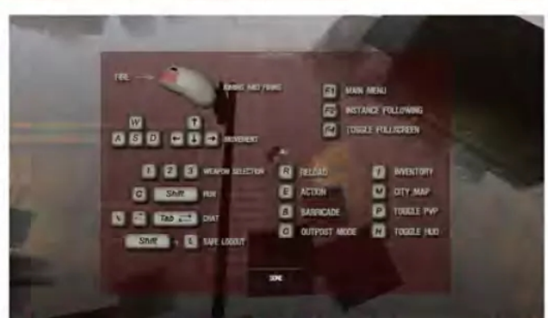
作为一款网页游戏，《最后的战役 4》中也存在一定的玩家对抗成分，不过，新手将拥有 5 天的保护时间，这 5 天时间足够让你决定是继续留下，还是投入资金成为游戏一霸。

一句话点评： 是个好游戏，可惜钻钱眼里了，玩 5 天闪人。

死亡边境

游戏开发 Jagged Blade Games **游戏类型** 2.5D 射击
官方网站 www.deadfrontier.com

《死亡边境（Dead Frontier）》是一款比较老的游戏了，这款在 2008 年推出的游戏在当时拥有两大卖点，一个是即时战斗，而另一个就是在黑黢黢的废弃城市中执行任务，同僵尸展开战斗了。游戏中，玩家只能通过步行在城市中移动，而游戏的主要场所也在市中心内，这里的街道上堆满了破碎的残骸、箱子、车辆，各类大、小僵尸则会随机在地图上生成。值得一提的是，离玩家出发的基地越远，丧尸们就更加强大、数量更多、速度也更快。玩家可以通过消灭僵尸获得经验，从而升级角色的各项能力，也可以搜索到各种用以战斗或交易的物资。


游戏操作一览



整个世界一直处于黑暗中

以今天的眼光来看，2008 年的《死亡边境》并不是一款值得称赞的作品，游戏性甚至跟时下的一些 Flash 小游戏属于一个档次，而且游戏中的枪支武器也不像《最后的战役 4》那样拥有最佳射程的概念，只要鼠标光圈点中敌人，必然就能命中。然而令人吃惊的是，《死亡边境》居然在 2010 年推出了真 3D 版本，游戏的画面、效果，随之上升了一个很高的台阶，乍一看游戏截图的时候，还会让人联想到《暗黑破坏神》。此外，游戏还推出了包括路障系统、3D 室内系统等全新设定，让你的冒险变得更加惊心动魄。这里还要说一点，《死亡边境》中有 PVP 开关的设定，而不像《最后的战役 4》那样要随时防着其他玩家。不过漫长的任务路线是这款游戏的一个缺点，每做一个任务都要跑个半天，打开个地图还要等 10 秒。

一句话点评： 不考虑跑路，看地图的坑爹设定，这游戏真不错。



不少任务要跑好几条街道



进入室内搜索





僵尸西游记

游戏开发：不详　游戏类型：不明
官方网站：不存在

最后要介绍的《僵尸西游记》，相信经常逛网站的朋友们大概见过它的广告。这个“游戏的制作者”不知道出于什么心态或不可告人的秘密，将西游记中的经典角色全部僵尸化，网上最常出现的僵尸版西游人物包括唐僧和孙悟空，而这些僵尸化后的狰狞形象就这么堂而皇之地成为了“广告代言人”。《僵尸西游记》其实还曾经以《暗黑西游记》的名字出现，不巧的是，游族《七十二变》的最新资料片碰巧也叫“暗黑西游记”，于是一个开发公司不详、游戏类型不明，只有几张恐怖人设图的作品就成为了玩家心中的谜团。

这里 P 羊友情科普一下，《僵尸西游记》也好，《暗黑西游记》也好都是不存在的坑爹作品，百度搜索到的官方网站更一律指向《神曲》之类的其他页游。难为无良的广告商为了点蝇头小利还认认真真地画了这么些狰狞的 CG 图，要是把这份心思花在游戏开发上，不是更好么？

一句话点评： 《西游记》改编作品能达到的坑爹之最，没有之一。


除了几张狰狞的图片，整个游戏就像个玩笑



大秦外传

揭秘秦朝不为人知的历史

游戏类型 角色扮演
官方网站 daqin.game2.cn
运营公司 哥们网
开发公司 哥们网
目前状况 封测
关 键 词 穿越时空、破坏场景战斗、和朋友联手攻击、收集英雄和美女

编：小P羊
美：grass

《大秦外传》是哥们网在2013年度重磅推出的大秦通史页游。作为一款改编自热门小说“寻秦记”的ARPG网页游戏，《大秦外传》以“还原最真实秦朝历史”为理念，并通过“卷轴式”界面架构将游戏特色玩法呈现在广大玩家面前。玩家在游戏中将以小说主人公“项少龙”的第一视觉，深入探索两千年前不为人知的历史谜团。



地泉突

可利用场景破坏战斗

在游戏画面上，《大秦外传》凭借Gamebryo引擎的支持，为玩家带来了十分华丽的战斗特效。玩家在游戏中释放技能时，将能够产生击飞、震屏、地裂、甚至是烟雾弥漫等多种效果。这款游戏拥有“场景破坏”设定，玩家在战斗时能对周围的物体、地形产生破坏效果，譬如令房屋倒塌、岩石粉碎、断桥等等。值得一提的是，《大秦外传》的“场景破坏”不单单是为了营造一个震撼的视觉效果，玩家还可以借此辅助战斗，利用地形环境给予对手一定的伤害值。



幻影分身

三大可选职业

《大秦外传》目前公布了三大职业，每一个职业都拥有数种技能搭配方案，且出招方式、技能特效也都截然不同。一些招式可以给对手带去“冰冻”、“灼伤”等DEBUFF。这里就让我们一同来看看游戏的三大职业。



猛将

作为一名在战火硝烟中磨炼成长的乱世英豪，猛将与生俱来便具备了“骁勇善战”的特性，拥有超高的近战物理群攻以及防御能力。



铁骨

乱世中的厮杀搏斗，对于众人而言是一项极为残酷的考验，但在“铁骨”看来，却如拈花一笑般淡然若之。身为单体高伤的主要输出者，铁骨不仅习得了一身出神入化的无双棍法，更能幻化七十二种招式，用“万战不提刃”来形容他，再合适不过。



侠士

天下武学，唯快不破！作为一名出色的“暗杀剑客”，侠士在剑法上的造诣可谓是登峰造极，他善于通过“御剑”来进行远距离进攻，更拥有十分卓越的群体攻击能力。因此，乱世中有人称侠士为：剑气横空三万里，沛乎青冥天地间！

随剧情解锁的丰富玩法

为了给玩家们一个充满带入感的游戏体验，《大秦外传》的游戏剧情不仅参考了《史记》、《秦史》、《资治通鉴》等历史典故，还在游戏剧情的设计上采用了独特的“章回解谜”玩法。游戏中，玩家可以通过一步步探索，剖丝抽茧，揭开隐藏在历史长河中近乎被遗忘的故事，譬如：“秦陵地宫”如何建成；秦始皇嬴政是不是吕不韦的私生子等等。同时，随着剧情的深入，游戏的各类精彩玩法也逐一呈现在玩家面前。



机关密室



机关栈道

神秘人玩法 和同类的ARPG网页游戏不同的是，《大秦外传》中的不少NPC都拥有“高智能”设定，他们不仅仅是玩家接取任务的傀儡，更能与你一同探索秦朝风云，而作为神秘NPC存在的女诸葛不仅能够跟玩家进行对话，触发隐藏任务，还拥有“解疑”的设定，玩家在冒险过程中所遇到的任何问题都可以通过女诸葛得到答案。此外，当玩家陷入苦战时，还有一次机会触发“女诸葛助战”的设定，这位不知名的女英雄将会跳出来拯救玩家。提到神秘NPC，这里就要说明一下游戏的神秘人玩法了。当玩家陷入困境时有几率触发“神秘人助阵”的设定，神秘人不仅有上面提及的女诸葛，还有可能是你的同门师兄弟，也可能以谋士、美女甚至路人的身份来帮助你。而一旦神秘人出现在游戏中，玩家便可以与他们一起进行“联合进攻”，通过招式与技能的不同搭配杀得敌人措手不及。

养心殿玩法 这个特色系统汇聚了曾在小说《寻秦记》中出现过，或历史上著名的绝世美人，例如：纪嫣然、琴清、赵姬等。玩家可以“招降”这些绝代佳人，在养心殿中组成自己的美女后宫团。居住在养心殿中的美女可不是摆设，她们分别具备不同的属性特点，能带给玩家攻击、防御、速度等属性加成。此外，不同美女还能习得专属技能，例如乌廷芳可以帮你管账，增加你的铜币收入；赵倩可以增加玩家的“秦魂”收入等。

创意副本 玩家进入副本后将遇到众多明雷怪物，接触怪物的同时会进入另一个专属的“战斗领域”，相当于开启了一个特殊的副本，而只有当你成功击败了副本中的全部怪物才能继续前进。有意思的是，玩家每次触发战斗所进入的副本都会随机刷新，一些副本中还有箭塔、弓弩等机关供玩家利用。

藏经阁玩法 《大秦外传》中的藏经阁不仅是汇聚书本的地方，更招纳了诸多智慧谋士，例如周良、韩非、邹衍等历史名人。玩家进入藏经阁后只需与这些谋士们交流，他们便会为你出谋划策。此外，谋士们还将为你带来高额的全属性加成，玩家招纳的谋士数量越多、品质越高，则角色战斗力就越强！

除了上面提到的这些玩法外，《大秦外传》还将众多叱咤风云的英雄人物汇聚到一起，并在游戏中设立了“卧虎堂”。“卧虎堂”的英雄分有游侠、刺客、异人、护卫四种，不同类型的英雄分别具备不一样的性格特点以及战斗能力。随着剧情发展，玩家将逐一激活更多英雄，甚至还能将冒险旅途中遇到的NPC“招降”至卧虎堂。这里特别一提，卧虎堂玩法拥有“多人共战”设定，玩家可以一次性召唤四名兄弟一起战斗。不管是单挑还是围殴，车轮战还是擂台赛，你都能体验与兄弟一起闯天下的激动人心。



神秘的女诸葛



帝国来了

即时 RTS 来袭！

游戏类型	战争策略
官方网站	dg.49you.com
关键词	2.5D 画面、即时 RTS、同时指挥 200+ 兵力、采集宝宝果
运营公司	49you
开发公司	成都顺游
目前状况	封测

■编：小 P 羊
■美：grass

喜欢战争策略游戏的朋友或许免不了感叹，怎么就没有一款像《帝国时代》那样的即时 RTS 游戏呢？就在去年年底，成都顺游网络公布了一段游戏视频，从演示视频中可以看到，这款游戏拥有和《帝国时代》十分相似的资源采集方式和战斗打法。如今，这款被称作《帝国来了》的游戏已经正式推出不删档测试，而本期就让我们一同看看这款带来即时 RTS 玩法的趣味作品。





达到一定等级后可以解锁时代来获得更多的兵种、建筑以及科技

一次操纵 200 个单位作战

作为一款战争策略游戏，玩家在《帝国来了》中将扮演一名领主。你的使命就是率领自己的军队与邪恶势力展开交战，解救陷入苦难的人民。从游戏的创建画面上可以看到，《帝国来了》拥有东、西方风格的两大可选文明，不过这次的不删档测试仅开放了类似希腊人的西方文明。据悉，每个文明拥有 20 种各具特点的战斗单位以及 18 种建筑，供玩家搭配出丰富的战术打法。另外，从百度百科中可以发现，游戏团队已经做好了四大文明的开发计划，也就是说等到这款游戏的内容完全开放后，玩家将接触到近百种不同兵种和建筑。



圈选士兵并右击地图来移动部队

操作酷似单机游戏

在游戏初期，《帝国来了》会通过一系列任务指导玩家如何指挥自己的部队去赢得发展初期的几场战斗。这款看似由 Flash 开发的作品，几乎实现了《帝



通过编组部队分别攻击两座箭塔

国时代 2》的所有操作！玩家可以通过鼠标圈选部队；可以利用“Shift+ 数字键”来进行部队编组；可以借助鼠标右键指挥部队朝预定方向前进，也可以指挥部队朝敌方义无反顾地“A”过去。

这里最令人惊叹的莫过于游戏可供玩家操纵的单位数量了，和《红色警戒》、《帝国时代》、《星际争霸》这样老牌、硬核的即时 RTS 游戏一样，玩家可以对《帝国来了》中的每个单位，包括：军队和村民下达指令。换句话来说，你的手上有几个单位，就可以对多少个单位下达不同的指令。这样的设计意味着游戏需要支持大量的数据运算，为此，《帝国来了》的单位人口也有一个数量上限，从官方的介绍来看，玩家可以操纵 200 个左右的单位赢得一场战斗。

两种资源采集方式

纯正的 RTS 游戏，少不了资源采集过程。在资源采集的设计上，《帝国来了》拥有两个设定，分别对应游戏的主城界面和战斗关卡界面。

主城界面 玩家可以设定各类资源的采集时间，并在采集时间结束后自动收获用来升级兵种的装备、发展城市和科技的各类资源。

战役界面 此时，游戏的资源采集方式就和《帝国时代》这类 RTS 游戏一样了！一般而言，系统会在战役刚开始的时候分配给玩家 4 个村民，你需要合理地将其安排到各个资源点上收集资源，譬如：猎鹿、采集宝宝果、伐木、挖矿。同时，城镇大厅也可以生产更多的村民来加速资源的收集速度，而这里所获得的资源，就是用来购买战役所需的建筑以及战斗单位的。



战役中要操纵村民采集资源

每场战役都有不同体验

提到战役界面，就要特别说明一下《帝国来了》的战役关卡了。这款游戏和红极一时的《热血三国 2》一样，设计了多个“地图副本”，譬如：传奇海岸、乌金平原，每个地图副本中又有多个小关卡组成，玩家需要依次打通关卡来取得整场战役的胜利。

不同于《热血三国 2》的关卡几乎只有击杀敌人的单一目标。玩家在《帝国来了》中每攻略一个关卡都会开启独特的战斗地图，而每张战斗地图的地形、资源点和胜利目标都不同，一些关卡要求玩家击败一定数量的敌人，一些关卡会要求玩家进行一段时间的防守，而一些关卡会要求玩家摧毁某座建筑等等。从某种角度而言，这款游戏中的关卡和单机版《帝国时代》的剧情关卡更为相似，而如此有趣的关卡设计无疑大大增加了这款游戏的趣味度。

作为一款网页游戏，《帝国来了》也有一些快捷的“刷副本”设定。玩家在打通一个战役后，可以通过战役的挂机系统来快速升级并刷战役。



围绕兵工厂先和敌方的轻骑兵展开交战！

除了操作感十足的即时 RTS 打法和趣味十足的战役设计外，玩家在《帝国来了》中还可以参与各种每日活动和玩家互动玩法。譬如，你可以通过在寺庙向好友祈祷来获得额外的经验值，不过要注意一点，好友每日可接受的祈祷数量是有限的，不想让每日 10 次的祈祷机会落空就多加好友吧；又譬如“保卫奇观”这个热门的日常玩法，玩家需要在进入游戏后，快速收集资源和生产士兵来防守自家的建筑，好使自己能在 15 分钟内最快击杀入侵的敌人并保护奇观不被摧毁。这里顺便一提，“保卫奇观”中杀敌越多，经验和银币奖励也就越多，而成绩在全服排名上前 10 位的玩家还可以得到宝石箱奖励！此外，还有英雄试练会、宫殿竞赛、领主任务等等玩法，满足广大 RTS 迷们功臣名就的愿望！



战役地图——传奇海岸

至此，想必各位玩家们已经对这款即时 RTS 游戏有了完整的认识，P 羊也特别到游戏中简单体验了一下。发现这款游戏的很多设计、资源都采用了《帝国时代》的设定，光听音效的话，会让你误以为自己在玩《帝国时代 2》。不过，游戏的战役关卡在兵力一多时会不时出现卡顿的状况，只能通过“退出”按钮来重新挑战关卡，不知道这到底是游戏本身的问题还是游戏对电脑配置或网速有更高的要求。总之，喜欢《帝国时代》系列的玩家们可以实地去游戏中体验一下。





搜狐 sohu.com
畅游 ChangYou.com
SOFTSTAR
X6.CHANGYOU.COM
Copyright © 2013 ChangYou.com Limited. All rights reserved. 搜狐畅游 版权所有
Sogou搜狗
轩辕剑6
搜狗搜索